

**TORNAR O CINEMA VISÍVEL –
A Prática da Programação Cinematográfica.**

Gonçalo Filipe Oliveira da Mata

**Dissertação
de Mestrado em Ciências da Comunicação
(Especialização em Cinema e Televisão)**

Gonçalo Mata, TORNAR O CINEMA VISÍVEL – A Prática
da Programação Cinematográfica, 2016

Fevereiro 2017

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção
do grau de Mestre em Ciências da Comunicação, realizada sob a orientação
científica da Professora Doutora Maria Irene Aparício.

AGRADECIMENTOS

O meu primeiro agradecimento destina-se aos meus colegas de programação no **Festival Internacional de Cinema Independente IndieLisboa**. Gostaria de agradecer à Alejandra Rosenberg, ao Carlos Ramos, à Carlota Gonçalves, ao Karim Shimsal, à Margarida Moz, ao Miguel Valverde, ao Ricardo Vieira Lisboa e ao Rui Mendes. Gostaria de expressar o meu agradecimento por tudo aquilo que me ensinaram sobre cinema e programação. Aproveito para expressar um agradecimento especial ao Miguel Valverde, por ter acreditado em mim e por me ter dado a oportunidade de fazer parte do Festival **IndieLisboa**.

Gostaria ainda de agradecer à Ana Isabel Strindeberg, por me ter mostrado através da sua experiência, o que se solicita a um programador e as possibilidades da sua prática.

Agradeço ainda à Professora Maria Irene Aparício por ter aceitado ser minha orientadora, e pelos conselhos e sugestões que me deu, foram essenciais no processo de construção desta dissertação.

Deixo por fim um agradecimento à Marta Bruno pelo apoio e pelo tempo dispensado durante a realização desta tese.

[TORNAR O CINEMA VISÍVEL – A Prática da Programação Cinematográfica.]

[Gonçalo Filipe Oliveira da Mata]

[RESUMO]

A única função do programador de cinema é tornar visível, ao conjunto restrito de indivíduos que assiste ao seu programa, o conjunto de filmes por ele seleccionados. No seu ofício, o programador expressa um conjunto de práticas que se concretizam na criação de um espaço de comparação. O programa dá a conhecer o filme associando-o a um outro filme. Nesta montagem proposta pelo programador os filmes pensam, este pensamento gera-se no interstício dos filmes. Esta dissertação problematiza a actividade do programador por via do reconhecimento do processo criativo inerente a este labor. A programação, na primeira parte do trabalho, é discutida tendo em conta os processos responsáveis pela construção do sentido no cinema. Definem-se os processos retóricos que informam a construção de um programa. Na parte final do trabalho, esses processos dão corpo a um programa cinematográfico.

[ABSTRACT]

The only duty of cinema programmer is to make visible, to the restricted group of individuals who attend his program, all films selected by him. In its craft the programmer expresses a set of practices, which result in the creation of a comparison space. The program makes the film conscious by associating it with another film. In the montage proposed by the programmer films think, this thinking is generated in the interstices of the films. This thesis discusses the exercise of the programmer through the recognition of the creative process inherent to this labor. The programming, in the first part of the work, is discussed taking into account the processes responsible for the construction of meaning in film. The rhetorical processes that inform the construction of a program are defined. In the final part of the work, these processes embody a film program.

[PALAVRAS-CHAVE]

Cinema, Programação, Programa Cinematográfico, Programador de cinema, Montagem, Interstício, Comparação.

[KEYWORDS]

Cinema, Programing, Film Program, Film Programmer, Montage, Interstice, Comparison.

[ÍNDICE]

INTRODUÇÃO.....	1
CAPÍTULO I - PARA UMA DEFINIÇÃO DA ARTE DA PROGRAMAÇÃO	3
1. Notas Introdutórias.....	3
1.1. O individuo na sala escura, a percepção fílmica.	4
1.2. A Projecção cinematográfica, o momento transitório	11
2. A Exibição Cinematográfica	15
2.1. A Cinemateca como espaço privilegiado da exibição cinematográfica.	18
2.2. Henri Langlois, uma ideia de programação	20
3. A Montagem como grau zero da Programação	25
3.1. A Montagem, os casos de Eisenstein e Godard.....	25
3.2. <i>Histoire(s) du Cinéma</i>, o programa feito em filme	28
3.3. “Programmer, c’est monter”, conclusão.	37
4. Programar para fazer ver	38
4.1. Programador, Curador ou Espectador.	38
4.2. A Pragmática da Programação	41
4.3. Programar a Visão.	54
 CAPÍTULO II – (D)ESCREVER O PROGRAMA CINEMATOGRAFICO.....	 63
 CONCLUSÃO.....	 67
 BIBLIOGRAFIA	 68
 FIGURAS.....	 72
 ANEXOS.....	 75

[INTRODUÇÃO]

A figura do programador tornou-se, nas últimas décadas, parte integrante de um determinado tipo de experiência do cinema. Com a proliferação dos festivais de cinema, o programador alcançou um estatuto semelhante ao do curador, na arte contemporânea. Esta figura não foi inventada pelos festivais foi, contudo, através deles que ganhou maior notoriedade. Os festivais de cinema, assim como as cinematecas e os cineclubes, têm sido os veículos através dos quais um determinado cinema tem sido experienciado. Estes espaços são responsáveis pela difusão do cinema que escapa aos sistemas multiplex de exibição. O programador surge como a principal figura nestes espaços de cinema, ele é o grande responsável pela escolha e divulgação desse cinema. Embora a sua actividade tenha ganho relevância nas últimas décadas existe um défice de investigação sobre a actividade do programador. É difícil encontrar bibliografia que defina claramente a metodologia da programação cinematográfica. Embora seja difícil clarificar os aspectos formais desta actividade, a minha experiência como programador, do **Festival Internacional de Cinema Independente IndieLisboa**, revelou-me que esta prática define de uma metodologia própria e é responsável por uma experiência particular de exibição cinematográfica. Esta dissertação é, pois, a minha contribuição para a clarificação desta prática.

A primeira questão que esta dissertação precisa responder será a seguinte: O que é a programação cinematográfica? Para tal, é preciso primeiro definir o seu principal termo. Na origem etimológica do vocábulo **programar** está o termo grego *prographein*, este termo composto, resulta da conjugação do prefixo *pro* (antes) com o predicado *graphein* (escrever). Ou seja, programar refere-se ao acto de produzir uma escrita anterior. O produto dessa escrita anterior será o plano, o esquema. A programação cinematográfica será a planificação de uma ou várias exibições cinematográficas. Por programação cinematográfica entende-se a selecção, ordenação e contextualização de

uma determinada amostra de filmes. A escolha dos filmes não é, contudo, um acto inocente. A escolha e organização, dos filmes seleccionados, pressupõe um processo intelectual responsável pela contextualização daquilo que se programa. Esta contextualização é responsável pela delimitação de um corpo, este constitui-se no diálogo entre as partes que o definem. O processo responsável pela comparação de dois ou mais filmes produz invariavelmente, a alteração na percepção daquilo que se programa. De facto, a programação cinematográfica define a criação de um percurso, narrativo ou não, que orienta o espectador na sua experiência do objecto cinematográfico. Através da combinação de várias unidades de sentido – os filmes – a programação cinematográfica produz novo conhecimento. A programação será, portanto, definida nesta dissertação como: a arte de tornar visível o cinema. O objectivo máximo da programação é mostrar o cinema. O verbo mostrar, como refere Serge Daney, encerra em si um gesto, que pressupõe uma acção sobre o outro. Programar desperta um diálogo entre o programador e o espectador, onde o segundo reconhece o sentido proposto pelo primeiro.

Com o intuito de definir a programação cinematográfica e os processos retóricos inerentes à produção de um novo conhecimento, dividiu-se o seguinte trabalho em dois capítulos. O primeiro descreve um percurso teórico que terá como seu destino a definição de programação. Desde os processos cinematográficos que a proporcionam até aos sistemas retóricos que a fundamentam. Esse percurso será composto por vários subcapítulos onde a programação cinematográfica será examinada. Com intuito de definir a programação e a sua metodologia será necessário definir primeiro a experiência cinematográfica, uma vez que esta está intrinsecamente ligada à exibição do cinema. O primeiro subcapítulo terá em conta os mecanismos físicos e intelectuais que estão na base da experiência de um filme. Antecipam-se as formas através das quais o programador poderá gerir um programa, tendo em conta esses mecanismos da experiência cinematográfica.

No segundo subcapítulo, terei em conta a história da exibição cinematográfica baseada nas cinematecas, estas assumem um papel fulcral na definição da exibição e programação do cinema. Nesta história, Henri Langlois assume um papel central na idealização da Cinemateca. É Langlois que define como principal objectivo da

cinemateca a exibição dos seus filmes. Dessa forma, a Langlois atribui-se a criação de uma herança cinematográfica assente na programação.

A investigação, continuará com a sugestão do mecanismo responsável pela criação do espaço de comparação na programação. Este subcapítulo será inspirado por Dominique Païni e pela seguinte preposição: “Programar é Montar”. Farei uma análise da montagem fílmica tendo por base os realizadores Sergei Eisenstein e Jean-Luc Godard. Esta reflexão terá o seu desenvolvimento na análise do projecto *Histoire(s) du cinema*. Este projecto encerra em si a ponte entre o pensamento programático de Henri Langlois e o pensamento fílmico de Jean-Luc Godard. Será, por essa razão, o objecto fílmico por excelência que ajudará a traduzir os princípios de montagem fílmica para a programação.

O último subcapítulo será a concretização da análise teórica iniciada nos anteriores capítulos. Pretender-se-á definir qual o estatuto do programador na transmissão de conhecimento da experiência cinematográfica. Para isso, colocar-se-ão algumas hipóteses de programação. O subcapítulo terminará com a tentativa de definição da prática de programação, tendo por base os vários mecanismos de construção de sentido num programa.

Este primeiro capítulo serve, pois, de sustento teórico ao segundo capítulo. Aqui, expressar-se-á de forma prática, mediante a enunciação de um programa, a ideia de programação proposta por esta dissertação. O programa proposto, será construído tendo por base os princípios desvendados no primeiro capítulo.

CAPÍTULO I

PARA UMA DEFINIÇÃO DA ARTE DA PROGRAMAÇÃO

1 [NOTAS INTRODUTÓRIAS]

Neste primeiro subcapítulo expressar-se-á um percurso heurístico, a sala de cinema será o seu ponto de partida. É na sala de cinema que o programa cinematográfico se concretiza, no momento em que a tela se ilumina e o cinema se torna visível. Na realidade, irei começar esta análise da programação através da experiência

fílmica. A exibição cinematográfica é a forma através, da qual, o cinema se concretiza. À reflexão sobre o cinema, e sobre o seu programador, não pode ser sonhada a sala de cinema. Numa primeira instância é através da visão que o programa se torna possível. É necessário analisar, por essa razão, a forma como o cinema é exibido nesse espaço. A prática da programação está intrinsecamente ligada à experiência do indivíduo na sala de cinema. Será, pois, do meu interesse começar este percurso pela definição da experiência cinematográfica.

O Indivíduo na sala escura, a percepção fílmica.

“The cinema projected, and people saw that the world was there”.

-Jean-Luc Godard, *Histoire(s) du Cinema*

O cinema não deve ser confundido com o seu objecto físico, reduzir o cinema à sua materialidade implica a sua amputação. Qualquer definição de cinema deverá ter em conta a relação entre o que é projectado e o indivíduo que o experiencia. O cinema só se torna perceptível, no momento em que é experienciado. Por experiência cinematográfica entende-se a experiência de contacto entre o público e o filme projectado. O cinema depende, por isso, da subjectividade do espectador. A experiência, no seu sentido epistemológico, está na base da relação do homem com o mundo. Na sua expressão semântica o termo sugere uma dupla definição. Este sugere, simultaneamente, o acto de percepção da realidade e a consequência dessa percepção, o processo através do qual a experiência assume um sentido e se transforma em conhecimento. Esta dupla definição de experiência poderá ser interpretada na sua relação com o cinema. A experiência associada ao cinema deverá definir-se igualmente na sua qualidade dual. Numa primeira instância, esta experiência compreenderá os processos, através dos quais, o espectador receberá os estímulos provenientes da exibição cinematográfica. Numa segunda instância, esta será definida pelo conhecimento resultante dos mecanismos responsáveis pela descodificação da experiência de contacto inicial. Esta experiência de contacto é vinculativa, a interpretação do filme feita pelo espectador dependerá invariavelmente da sua

experiência do filme. Note-se que, o cinema que não é experienciado no seu acto de projecção, terá de ser definido unicamente como objecto fílmico, na sua qualidade material. Na introdução afirmou-se que a prática do programador tem como principal objectivo mediar a experiência fílmica, pensar o evento fílmico, preparar a experiência de contacto entre os filmes e os seus espectadores. A sua prática inicia-se na escolha das cópias dos filmes. Estas serão o ponto de partida do programa, no entanto, ao programador solicita-se que as torne visíveis. Será através da sua exibição, no momento em que serão vistas pelo público, que os filmes mostrarão a sua transcendência. O programador será o gestor da experiência resultante da exibição dos filmes. Será, pois, fundamental definir as condições que estruturam essa experiência.

A primeira destas condições é a projecção do objecto fílmico. Como foi referido anteriormente, a experiência do cinema inicia-se no momento em que os primeiros feixes luminosos confrontam a tela. O cinema distingue-se das restantes formas artísticas inicialmente pelos instrumentos técnicos que emprega no seu processo de exibição. O cinema inicia-se no projector que coloca em contacto o feixe de luz e a película. Recupero o aforismo que introduz o presente capítulo, neste faz-se referência à capacidade que a projecção cinematográfica terá para revelar um mundo. Não interessa para já identificar esse mundo sugerido por Godard, interessa assinalar a importância da projecção no acto de iluminação. No âmbito da projecção, a virtude do cinema atravessa a sala transposta no seu feixe luminoso. É através dele que o cinema se escapa à película, que os mundos deixam a materialidade do fotograma e se tornam cadência na tela. O cinema inicia-se na fotografia, melhor, a relação deste com mundo é a fotografia¹. A fotografia constrói simbolicamente a realidade que procura representar, mas ela é também simultaneamente marca dessa realidade². No que à semiótica diz respeito, a fotografia define-se de forma dual: como símbolo e como índice da realidade. A fotografia é simultaneamente representação do mundo e parte material do mesmo. No seu processo de fixação da realidade, a fotografia enquadra na película

¹ Segundo Cavell, o cinema estabelece a sua relação material com o mundo através da fotografia: "A painting is a world; a photograph is of the world" (CAVELL, 1979, p.24).

² "[...] we are forced to accept as real the existence of the object reproduced, actually re-presented, set before us, that is to say, in time and space. Photography enjoys a certain advantage in virtue of this transference of reality from the thing to its reproduction." (BAZIN, 1960, p.8).

um fragmento temporal desse mundo. Os fotogramas serão marcas de um momento temporal, diferente do instante temporal da sua projecção. Quando o programador selecciona um filme, coloca diante do espectador traços de um tempo e de um espaço remoto. As marcas desse espaço/tempo distante serão interpretadas no presente da projecção. Ver cinema implica a verificação de um corte, estabelecido entre a experiência actual e a referência a um outro espaço/tempo. Esta distância potencializa a reflexão desses fragmentos, terá em conta as circunstâncias culturais dos espectadores no momento em que são exibidos. Através do projector, o programador poderá colocar diante do olhar crítico do público múltiplos enquadramentos temporais da realidade. No seu processo de selecção, o programador deverá ter em conta a realidade que produziu o filme por ele seleccionado. Esta consciência fará parte dos processos retóricos de construção de uma sessão de cinema.

Dito isto, note-se que embora o cinema se inicie no fotograma este, pelas condições da sua exibição distingue-se da fotografia. O programador não será nunca o curador de uma exposição de fotografia. Numa exposição, as fotografias surgem fixas, estabilizadas pela sua moldura. Numa sala de cinema, a luz que incide no fotograma destabiliza esta moldura. O que se projecta na tela é a marca luminosa do fotograma. Ora, o que se projecta é, por isso, ontologicamente distinto do objecto fotográfico que o origina. Num segundo as marcas luminosas da película sucedem-se vinte e quatro vezes na tela. O movimento físico do aparato técnico possibilita esta sucessão contínua da imagem³. A sucessão indelével das imagens dá origem a uma sugestão de movimento, criando-se uma multiplicidade de pontos de vista. Esta particularidade do cinema permite anular a relação fixa entre o olho e o objecto fotográfico (BAUDRY, 1974-1975, p.44). No cinema a imagem faz parte de uma sequência, a sua identidade unívoca corrói-se, esta ganha profundidade através da sobreposição mecânica. O olho humano compreende a imagem na aparente continuidade do filme. O programador na

³ No texto faz-se referência à projecção analógica do cinema. A película é, no entanto, cada vez menos parte da experiência corrente do cinema. A definição da experiência do cinema através da projecção da película é cada vez mais uma ideia anacrónica. Gostaria, no entanto, de recordar Rodowick, na sua obra *The Virtual Life of Film*. O autor afirma que o digital não enuncia uma linguagem diametralmente oposta à linguagem anterior. O digital não estabelece uma quebra com o analógico, mas sim uma espécie de continuação. O digital é “virtualmente fotográfico”, ou seja, a projecção digital busca copiar a experiência analógica do cinema. Por essa razão, gostaria de extrapolar as ideias da projecção analógica para a experiência da “película digital”.

construção da sessão deverá ter em conta o estatuto da imagem cinematográfica. Numa série fotográfica, o curador exhibe um conjunto de objectos fotográficos que se definem na relação com aqueles que lhes estão próximos. Contudo, cada fotografia exposta conserva a sua materialidade e a sua individualidade. A sua fixação na parede torna aparente a distância física entre cada fotografia. O diálogo proposto pelo curador constrói um espaço de comparação das imagens, delineado pelo movimento do olhar. O espectador estabelece através do seu olhar percursos interpretativos que atravessam a estrutura física da exposição. No cinema, é a montagem que estabelece o espaço de comparação, cada imagem sugere a próxima e com ela estabelece uma relação de diferenciação. Esta comparação interna é concretizada através da sucessão. A projecção cinematográfica inaugura um espaço de comparação que se concretiza no tempo e não no espaço. O programador cinematográfico propõe nas suas sessões o confronto no tempo de um conjunto de temporalidades. A retórica da programação terá em conta um diálogo visual que se estrutura em profundidade. Por esse motivo, o tempo é o principal instrumento do programador cinematográfico.⁴

A experiência cinematográfica tem vindo a ser definida na sua relação com o projector. A projecção é o elemento central da experiência cinematográfica não é, no entanto, o único elemento dessa experiência. Desde o seu *incipit*, o cinema foi pensando tendo em conta uma sala específica. No ensaio *Leaving the Movie Theater*, Roland Barthes afirma: “Sempre que ouço a palavra Cinema, não posso deixar de pensar em Sala, ao invés de Filme.”⁵ (BARTHES, 1989, p. 419). Esta afirmação confirma a relação intrínseca entre o cinema e a sua sala. Da memória de um filme faz parte a sua sala, a cadeira na qual foi visto, depende das narrativas que permeiam o espaço. A memória fílmica será resultado da correlação entre o que se projecta e onde se projecta. O cinema concretiza-se, assim, na relação entre a luz do projector e a escuridão da sala. É o vulto negro da sala que envolve as realidades inclusas nos feixes de luz. As imagens intensificam-se e a sua forma revela-se, consequência do desligamento da realidade natural imposto pela sala. A ideia de um retorno a uma existência intra-uterina. Na teoria cinematográfica são longos os discursos que estabelecem uma articulação entre

⁴ O tempo como mecanismo retórico é analisado no capítulo “Programar para fazer ver”.

⁵ “Whenever I hear the word Cinema, I can’t help thinking Hall, rather than Film.”

a sala de cinema e a caverna platónica. A entrada na sala escura aparece associada à entrada na gruta, uma penetração que infere o movimento de catábese. Nessa descida simbólica, a ausência de luz e o silêncio sugerido pelo espaço são os primeiros mecanismos de negação sensorial do mundo natural. A sala é construída de modo a orientar a nossa percepção. Os seus sentidos são substituídos por outros, graças ao aparato técnico da sala de cinema. A tela, pela sua dimensão e por estar iluminada, é o único objecto do *gaze* do espectador. A posição das cadeiras – de frente para a tela – intensifica a ideia de prisão simbólica do olhar do espectador. O olhar do espectador transforma-se no olhar do filme. O dispositivo técnico é, também, responsável pelo estímulo auditivo do espectador. Os sons sugeridos pela imagem tornam-se parte da realidade da sala. O dispositivo atrás referido surge como parte estruturante da experiência cinematográfica. O discurso fílmico ganha corpo, na relação entre as estruturas do aparato e a experiência individual do espectador. O aparato permite que este ocupe um espaço distinto daquele que usualmente habita.

No seu *Invisible Cinema* (1970-1974), Peter Kubelka desejou levar até às últimas consequências a ideia uterina de sala de cinema⁶. Construiu uma sala que procurou modelar a totalidade da experiência cinematográfica. A sala buscava negar todos os estímulos visuais e auditivos que não fizessem parte da mensagem fílmica. Todos os pormenores da sala foram pintados de preto, para que todos os reflexos fossem absorvidos, intensificando o estatuto da tela como única fuga da visão. Devido à ausência de reflexos, as cores dos filmes projectados surgiam potencializadas. Outra característica da sala, como se pode observar na figura 1, é a estrutura construída em volta de cada banco. Esta armadura negra tinha como objectivo individualizar cada espectador na sala. A estrutura servia para separar cada espectador, mas também para focar o som vindo da tela, negando os sons provenientes de outras direcções. O propósito desta sala seria, assim, a criação de uma “máquina para ver” (KUBELKA, 1974, p.34). O projecto do *Invisible Cinema* comprova a relação intrínseca entre a experiência do espaço e a experiência do filme. Mas revela também as ideias programáticas de

⁶ “The model was of course the uterus, the uterus of a mother where all siblings sit, we all sit, and we look outside, we are born into the film, into the world which the author wants to show us. And all social frills are eliminated.” (KUBELKA, 1974, p.34)

Kubelka. O autor propõe uma ideia de cinema baseada na arte da visão. Os filmes por ele programados enfatizam a experiência sensorial em detrimento da narrativa. Kubelka manipula o espaço com o intuito de construir uma experiência que favoreça os filmes por ele programados. A negação total do espaço é uma possibilidade de manipulação da experiência cinematográfica por parte do programador. O espaço encerra uma narrativa própria que impregna a exibição do filme⁷. Na concepção do seu programa, o seu autor deverá ter em conta essa influência.

A experiência cinematográfica não se circunscreve, no entanto, ao dispositivo técnico e às condições da sala. A mediação é estabelecida também pelo espectador. O cinema como “janela” do real é uma metáfora pobre. Essa reflecte o espectador como figura passiva definida pelo seu *gaze*. O espectador assume, na realidade, um papel activo na construção da sua própria experiência. Embora o sujeito seja constrangido pelos pressupostos do aparato, este consegue sempre distinguir o que está dentro e fora da tela. A imersão manifestada pelo espectador nunca é absoluta. O espectador assume simultaneamente uma atitude consciente e alienada. Tem consciência da irrealidade do que vê, contudo, aceita o fluxo de imagens à sua frente. O filme produz-se no ponto de justaposição entre discurso produzido pelo aparato e o conhecimento do espectador. Este expressa-se na ressonância destes dois centros: o aparato que produz uma experiência singular; e a memória do espectador responsável pela interpretação, personalização e ligação do indivíduo à projecção. O filme produz pensamento, mas é incapaz de o produzir sem a acção do sujeito: “[...] o filme não existe na película ou na tela, mas somente no interior da mente”⁸ (AUMONT ET ALII, 1994, p.184). O espectador projecta na tela a sua interpretação: “O filme projecta-se em nós os projectores” (HELDER, 1987, p.149). O projector arremessa na tela o rasto luminoso do fotograma, mas a continuidade fílmica existe somente na interioridade de cada um dos espectadores. Mediante processos associativos baseados na memória do espectador, estabiliza-se o fluxo imagético que se projecta na tela. Vivian Sobchack, referindo-se à experiência cinematográfica, recupera a seguinte expressão de Merleau-

⁷ “Spectatorship becomes the product of a complex intertextuality between the film and the narrative of its exhibition space” (BARTHES, 1989, p.346). O espaço define a programação, no sentido que as suas narrativas imanentes afectam o programa.

⁸ “[...] a film does not exist on film stock or on the screen, but only within the mind.”

Ponty: “uma expressão de experiência pela experiência”⁹. Para Sobchack, o cinema mais do que qualquer outro processo de comunicação pode definir-se tendo em conta o aforismo supracitado. O cinema, “torna visível e audível” os mecanismos a partir dos quais a comunicação e a linguagem se desenvolvem (SOBCHACK, 1992, p.37). O cinema encarna na tela os processos que possibilitam a percepção da realidade. Os modos afectivos através dos quais o indivíduo vê o que é visto, ouve o que é ouvido e percebe o movimento daquilo que se move manifestam-se em cada filme (Op. cit. p.38). O cinema permite ao indivíduo experienciar a sua experiência da realidade¹⁰. O cinema solicita ao espectador a percepção dos aspectos da consciência sensível: os aspectos visuais, audíveis e cinéticos. Para que, desse modo, possa descortinar visualmente, audivelmente e cineticamente não só a experiência fílmica, mas toda a experiência estética (Op. cit. p.42). O filme encerra em si a reflexão da experiência e a manifestação dessa experiência.

A heurística cinematográfica é definida por processos de interpretação reversíveis entre a mediação e a consciência dessa mediação. O programa, por ser uma forma de mediação, torna aparente esses processos reversíveis de mediação. O diagrama, proposto pelos diferentes filmes num programa, tem como consequência a intensificação das formas dos filmes. Um bom programa deverá tornar visível estes processos de mediação. O programa mostra para fazer ver. Quando o programa torna visível os seus filmes, reflecte sobre eles em conjunto. O programa expressa-se através do cinema e de forma análoga ao cinema. O programador cria um novo tempo de comparação que é soma dos tempos dos vários filmes. É a experiência contínua dos filmes no interior da sala, que projecta no espírito do espectador uma continuidade virtual entre os diferentes filmes¹¹. A experiência dos filmes é a variante absoluta da

⁹ “[...] an expression of experience by experience”. Este aforismo de Merleau-Ponty, aparece inscrito na sua obra *The Visible and the Invisible*, refere-se ao poder de significação da filosofia: “In a sense the whole of philosophy [...] consists in restoring a power to signify, a birth of meaning, or a wild meaning, an expression of experience by experience”

¹⁰ “We perceive a world both within the immediate experience of an «other» and without it, as immediate experience mediated by an “other”. Watching a film, we can see the seeing as well as the seen, hear the hearing as well as the heard, and feel the movement as well as see the moved.” (SOBCHACK, 1992, p.42)

¹¹ No caso de programas com várias sessões a continuidade do programa não será dada pela projecção sequencial dos filmes. Existem, no entanto, outras formas de conferir uma continuidade ao programa. Uma possibilidade é a utilização de uma mesma sala de cinema durante a extensão total do programa. Esta repetição do espaço ajudará à construção de uma continuidade mnemónica do programa. A

programação. É a sua mediação pelo espectador que os torna passíveis de serem assimilados afectivamente. É a memória do programador numa primeira instância, e a do espectador numa segunda, que possibilita a transformação da experiência (percepção) em experiência (conhecimento).

A projecção cinematográfica, o momento transitório.

“The totality of suspended time that lasts for a projection and effects in the film an assembling of memory in a sole place, no matter how dispersive it may be or how diverse all the places it convokes.”

Raymond Bellour, *The Cinema Spectator: A Special Memory*

Quando o cinema se projecta, surge na tela uma primeira imagem. A essa seguem-se todas as outras, por via do mecanismo indelével o cinema torna-se visível. Essa primeira imagem provoca um corte no vazio, é partir dela que a experiência se inicia. No capítulo anterior, definiu-se esse momento inicial como aquele onde se estabelece pela primeira vez uma relação entre os vários componentes do aparato cinematográfico. Como foi referido anteriormente, essa experiência de contacto dá origem a um fluxo de existência própria do cinema. Esta relação ajuda a descrever o processo de percepção do filme por parte do espectador. No programa, é o primeiro filme, ou a primeira imagem de um filme, que inicia o diagrama comparativo. Este primeiro traço é responsável pelo início da organização da sequência. Em ambos os casos esta imagem é responsável por um choque, é ela que ilumina o espectador e o transporta para um novo plano de experiência, a projecção. A projecção poderá ser definida como a arte de transportar a imagem de um sítio para o outro, um transporte de cariz poético¹². Como foi já referido, é através dela que as imagens se desmaterializam, se libertam da película. Este transporte será o primeiro nível de projecção. A experiência fílmica propõe, contudo, uma outra forma de projecção.

repetição de princípios semelhantes na construção da experiência das longas-metragens programadas ajudará também à coesão do programa.

¹² Dominique Païni define a qualidade poética da projecção da seguinte forma “[...]ce transport lumineux, la projection donne lieu à un autre transport, celui que désignent les dictionnaires dans son sens figure: sentiment vif, violen, transport de joie, enthousiasme, transport de nature poétique” (PAÏNI, 1997, p.11)

Como se pode ler no *incipit* deste subcapítulo, Bellour afirma que o tempo da projecção é também o tempo da memória. É a memória que permite ultrapassar o choque, é ela que organiza as imagens seguintes. É ela que permite ao espectador fazer sentido do feixe de luz. De forma análoga é também a memória que actualiza o programa e o torna parte da consciência do espectador. Essa mediação só é possível porque a experiência fílmica depende da interpretação mnemónica. Spencer Shaw, tendo Bergson como ponto de partida, produz o seguinte argumento: A noção de percepção de Bergson era fílmica na medida em que tinha em conta a experiência do espectador como um processo de incorporação do passado, no presente e o poder de lembrança da memória”¹³ (SHAW, 2008, p.100). Para Bergson, a memória não pode ser definida como um regresso ao passado, na realidade infere o processo inverso. O passado é o potencial, o virtual que no seu processo de actualização transforma o lembrado em percepção: "Esses dois actos, a percepção e a lembrança, interpenetram sempre, estão sempre a trocar algo da sua substância por um processo de endosmose".¹⁴ (BERGSON, 2007, p.72). A memória é, por esse motivo, parte indissociável da percepção, fazendo parte dos processos de interpretação reversível.

A experiência do cinema é uma experiência, por essa razão a experiência do cinema não é directa. A projecção luminosa não é a única projecção em funcionamento durante a exibição cinematográfica. As imagens provenientes do projector não chegam inalteradas à consciência do espectador. Sobre as imagens na tela projecta-se um segundo nível. Diante do espectador projecta-se um novo universo imagético, resultado da apropriação das imagens luminosas, mediadas pelo seu conhecimento *a priori*.¹⁵ A sua experiência cinematográfica resulta da incorporação do filme no seu imaginário, aquilo que Lefebvre define como o “processo simbólico”. Este pode ser definido como a interacção entre o filme e o repositório mnemónico do espectador. Esta interacção será

¹³ “Bergson's notion of perception was filmic in that it accounted for spectator experience as a process of incorporating the past in, the present and the power of memory recollection”

¹⁴ “These two acts, perception and recollection, always interpenetrate each other, are always exchanging something of their substance as by a process of endosmosis.”

¹⁵ “Memoria is not a simple transposition or even duplication of ‘things’ or ‘words,’ which might then engrave themselves, unchanged, in one's mind; rather, it results from a process of appropriation and integration which is simultaneously symbolic and imaginary.” (LEFEBVRE, 1999, p.479). Lefebvre chega a esta conclusão tendo como ponto de partida os princípios enunciados por Bergson anteriormente.

responsável pela criação de novas imagens mentais que se organizam no fluxo mnemónico interno¹⁶.

No seu famoso aforismo, Jean Epstein afirma que o cinema é um “olho inumano, sem memória, sem pensamento”. A primeira projecção, a projecção luminosa seria a projecção sem memória. Será, portanto, necessária uma segunda projecção que a encha de memórias. Jean-Louis Schefer, na sua obra *L’Homme Ordinaire du Cinéma*, sugere um mecanismo interpretativo distinto do pensamento canónico de Baudry e Metz. O espectador não entraria dentro do filme mediante um processo de identificação. O cinema não é o reflexo puro do espectador, mas sim o resultado instável, em constante reactualização, do choque entre o que é experienciado e a experiência interna do indivíduo. A qualidade afectiva do cinema, o prazer de ver cinema, é responsável pela relação entre a visão e a experiência (SCHEFER, 1980, p.18). O poder organizador das segundas imagens provém daquele que as vê e lhes atribui algo seu. O destino das imagens é gerido afectivamente pelo espectador. O espectador é como uma “caixa de ressonância”, este entra em sintonia com o ritmo do filme, torna-se parte do seu movimento. A duração da imagem, que não é igual à duração na tela, mas sim ao seu impacto no espectador, será responsável pela transformação da imagem em memória. A grande ilusão do cinema não é a do movimento, mas a ilusão de que esta experiência é uma experiência solitária. Cria-se no espectador a ideia de que o filme é seu, por essa razão e segundo Schefer, o cinema é capaz de criar memórias afectivas (SCHEFER, 1980, p.73).

No seu livro *The Remembered Film*, o autor Victor Burgin recupera duas imagens provenientes de dois filmes distintos – *Vive l’amour* de Tsai Ming-Liang e *A Canterbury Tale* de Michael Powell Emeric Pressburger. O autor afirma que estas duas imagens surgem associadas na sua memória, independentemente da distância temporal e física que separa os dois filmes. Na sua memória, a narrativa dos filmes desintegrou-se:

¹⁶ “the spectator and, by extension, to what a culture retains from a film. It relies on the aspect of spectating which involves the integration of the cinematic text to the spectator’s imaginary, an aspect which can be referred to as a “symbolic process.” More precisely, the figure is the result of an interaction between the film, on the one hand, and the memory and imagination of the spectator, on the other. It pertains to the appropriation of the film by the spectator for whom certain images, certain sounds make an impression and bring out new (mental) images which organize themselves into a network within the sites of memory.” (LEFEBVRE, 1999, p.480)

“Separadas das suas configurações originais cada cena é agora o satélite da outra. Cada uma ecoa a outra, fundem-se cada vez mais uma com a outra, e eu experimento uma espécie de incompreensão fascinada diante do objecto híbrido no qual se tornaram.”¹⁷ (BURGIN, 2004, p.59). No seu espírito, resta apenas esta nova imagem, que é na realidade a reunião das duas imagens iniciais. Esta imagem faz parte de uma rede imagética complexa, um fluxo relacional definido pela totalidade das imagens da memória. Estas duas imagens não pertencem aos filmes que as produziram, são parte integrante da consciência afectiva do autor. Esta apropriação acontece de forma semelhante durante a projecção do filme. Segundo Bellour, a projecção estabelece um tempo singular onde se convoca a memória do espectador, esta monta através da comparação a sequência fílmica. Durante a projecção, a comparação estabelece-se inicialmente entre as várias imagens do filme. Num segundo nível, estende-se às imagens de todos os outros filmes patentes no repositório mnemónico. Num último nível, a todas as imagens que definem o seu universo experienciado.

Regressando uma última vez a Burgin, a memória continua a produzir novas comparações após a projecção. Responsáveis pela formação de um novo sentido: “na memória, o significado óbvio do filme é substituído por significados obtusos”¹⁸ (Op. cit., p.67). O exemplo supracitado, confirma a possibilidade da criação de sentido através da memória póstuma do filme. Esse sentido não se limita somente ao próprio filme, podendo ser na realidade um produto de vários filmes ou experiências. Esta reflexão mnemónica póstuma descobre afinidades obscuras. Durante e depois da projecção, o espectador e o filme trabalham produzindo sentido, que segundo Burgin poderá ser “obtuso”. Esse produto é automático, resulta dos vários níveis de comparação iniciados pela memória. Esta produção pode, no entanto, ser mediada pelo programador. É esse o trabalho do programador, trabalhar a projecção de forma a sugerir uma determinada memória. Como foi discutido, a interpretação está dependente do encontro entre o filme e a memória do indivíduo. Num programa cinematográfico projecta-se na tela uma memória que não é a do espectador. O programador sugere um diagrama, ordenado

¹⁷ “Detached from their original settings each scene is now the satellite of the other. Each echoes the other, increasingly merges with the other, and I experience a kind of fascinated incomprehension before the hybrid object they have become.”

¹⁸ “in memory, the obvious meaning of the film is giving away to obtuse meanings”

pelas afinidades inter-fílmicas, imaginadas pela sua memória afectiva. Programar descreve um gesto de partilha com o outro, o programador projecta as relações produzidas pelas suas memórias de forma a sugerir uma nova interpretação. Num programa, além dos filmes, projecta-se a memória do programador e do espectador. Na sessão, o espectador procura compreender os sentidos mais ou menos “obtusos” sugeridos pelo programador.

2 [A EXIBIÇÃO CINEMATOGRAFICA]

No presente ensaio, a programação tem vindo a ser definida tendo em conta a sala de cinema como espaço de projecção do cinema. A experiência cinematográfica pós-moderna não depende, no entanto, da sala de cinema. A dessacralização da sala de cinema tem vindo a expressar-se, desde o aparecimento da televisão. Hoje, mais do que no passado, o cinema encontra-se fora do seu espaço matricial. Este tornou-se portátil, existindo no mais pequeno dos ecrãs, o cinema é parte da experiência comum do dia-a-dia. A televisão e os restantes dispositivos técnicos hoje disponíveis, definem uma experiência alternativa do cinema¹⁹. O cinema é consequência da sua experiência, a alteração dos meios através dos quais o cinema é experienciado sugere uma nova experiência do cinema. Esta experiência outra irá produzir invariavelmente uma memória distinta do que se viu. O cinema enquanto arte tem em conta as possibilidades técnicas da sala de cinema, priva-lo dessas condições terá como consequência a sua limitação.

“Eu também sei que foi por cometer o erro de querer uma noite assistir a um filme antigo de Mizoguchi, *The Story of the Last Chrysanthemums* (1939), num aparelho de TV inferior que perdi progressivamente a minha memória dele – tendo chegado ao ponto de experienciar, devido a essa perda sensorial de imagens, problemas em seguir o enredo e mesmo em distinguir os personagens.”²⁰ (BELLOUR, 2012, p.214).

¹⁹ Os princípios simbólicos e materiais da sala de cinema, como foi amplamente discutido, pressupõem uma determinada experiência do cinema. Os novos veículos transmissores do cinema – telemóvel, computador, *tablet* – pressupõem novas formas de experiência dependentes das novas condições e rituais associadas a estes difusores.

²⁰ “I also know that it was by making the mistake of wanting one night to watch an older Mizoguchi film, *The Story of the Last Chrysanthemums* (1939), on a bad TV set that I progressively lost my memory of it –

No excerto supracitado, Raymond Bellour expõe os problemas associados à experiência televisiva do cinema. Esta é responsável pela criação de uma memória difusa do cinema. O cinema por existir na televisão, desprovido de uma distância simbólica, fragmenta-se na memória do autor. A sala de cinema não será o único espaço onde o cinema pode ser experienciado. Será, no entanto, responsável pela produção de uma memória que eu penso ser fundamental à programação cinematográfica.

Proponho o exemplo de Alexander Horwath, o responsável pela programação cinematográfica da *documenta 12*. Por ser uma exposição de arte contemporânea, a *documenta 12* sugere ao programador a oportunidade para efectivar um encontro entre a galeria e o cinema. Na entanto, Horwath escolheu centrar a totalidade do seu programa no *Gloria Cinema*.

“A localização do cinema na *documenta 12* é a sala de cinema. Esta é uma resposta muito simples aos recentes debates sobre como apresentar adequadamente imagens em movimento no contexto da arte. No decorrer da sua existência, o meio cinematográfico não só deu provas da sua capacidade de funcionar como arte (além de várias outras capacidades), mas desenvolveu também uma forma apresentação eficiente e um espaço social forte: o cinema. Este formato e espaço baseiam-se nas características físicas e técnicas do meio. Eles permitem que o filme seja percebido num nível específico de intensidade ao qual deve seu sucesso histórico.”²¹ (HORWATH, 2007)

Para o programador a sala de cinema é uma das condições fundamentais para que o cinema possa ser mostrado na sua dimensão total²². Segundo ele, o seu programa tem como objectivo mostrar a “condição normal do cinema”. Ou seja, mostrar o cinema

to the point of experiencing, through this sensory loss of images, trouble in following the very plot and even in telling the characters apart.”

²¹ “The location of film at *documenta 12* is the movie theatre. This is a very simple answer to the recent debates on how to adequately present moving images in the context of art. In the course of its existence, the film medium has not only given proof of its capacity to function as art (besides several other capacities) but has also developed a strong presentation format and a strong social space: the cinema. This format and space are based on the physical and technical characteristics of the medium. They allow film to be perceived on a specific level of intensity to which it owes its historical success.”

²² “[...] the work, the experience – is inextricably bound with the process by which it came into being, even if the viewer’s consciousness does not make the difference” (HORWATH, 2007). Horwath usa o argumento citado com o intuito de clarificar a importância do médium através do qual o filme é experienciado. A citação resume a sua ideia de que o curador cinematográfico quando exhibe um filme deverá ter conta formato do filme, porque o formato original do filme reflecte a forma como o realizador pensou o filme.

na sua qualidade de evento, criado com uma determinada duração que não deverá ser alterada pelo espectador²³. Se um espectador tiver a possibilidade de assistir apenas a 10 minutos de um filme de 60, a sua memória do filme será diferente daquela proposta pelo realizador. De igual modo, existem objectos cinematográficos onde se pede que o espectador faça sua gestão do tempo de contacto com a obra. A dispersão dos meios de transmissão da imagem, trouxe consigo novos modelos de entendimento da imagem e novos pontos de vista que não poderiam ser traduzidos na sala de cinema. A sala escura, como qualquer outro espaço de exibição, encerra em si limitações e possibilidades. O programador por ser um criador de experiência é, na realidade, um gestor de tempos e espaços. Embora a galeria seja um espaço que ofereça novas possibilidades ao cinema, é necessário ter em conta que o produto dessas novas experiências será distinto daquele proporcionado pela sala de cinema. O programador deve, por essa razão, ter em conta os trabalhos cinematográficos que seleccionou e fazer-lhe justiça. Cada objecto encerra em si um conjunto de genologias técnicas e simbólicas, o programador deve procurar entender a sua origem. Essa é a única forma de ser justo para com o filme. Um filme construído tendo em conta uma determinada experiência, não deverá ser exibido numa outra plataforma apenas pelo factor novidade. Dito isto, não pretendo iniciar uma discussão que oponha a sala negra ao cubo branco. Existem vários exemplos que confirmam a validade da galeria como espaço de exibição de cinema. Interessa-me, no entanto, focar neste ensaio o discurso na sala de cinema. Pois, interessa-me analisar as bases da programação cinematográfica. Por essa razão, terei em conta filmes criados com o intuito de serem exibidos na sala de cinema. A programação de filmes na galeria abriria demasiadas possibilidades à análise concisa da prática do programador. Irei, no entanto, começar este segundo subcapítulo com a análise da exibição cinematográfica na Cinemateca. Embora a Cinemateca se defina como o museu do cinema, a forma como o filme é exibido neste espaço está mais perto da sala de cinema do que do museu ou galeria de arte.

²³ “The ‘normal case of cinema’ also means: film as an event, as a performance with a specific duration that cannot be influenced (or changed) by the viewer.” (Op. cit.).

A Cinemateca como espaço privilegiado da exibição cinematográfica

“For every image of the past that is not recognized by the present
as one of its concerns, threatens to disappear irretrievably.”

- **Walter Benjamin, *Iluminations***

No decorrer deste percurso sugeriu-se uma nova figura, um mediador da experiência cinematográfica. Interessa reflectir sobre o espaço onde essa mediação ganhou consciência, o espaço da Cinemateca.

O cinema não existe no vazio, está invariavelmente ligado à história que o produziu. A Cinemateca tornou-se possível, e necessária, no momento em que o segundo filme foi projectado. Recupero a definição historiográfica de Walter Benjamin, o cinema enquanto género artístico define a “Ideia” de cinema, cada filme contém em si um limite dessa “Ideia”. As obras cinematográficas, na sua individualidade, expressam a origem do cinema, consequentemente, a constelação por elas definida descreve a história do cinema (BENJAMIN, 2004, pp.22). A cinemateca surge como expressão física dessa constelação, dando corpo a um discurso histórico. A sua existência reflecte simbolicamente um espaço de validação do objecto fílmico enquanto artefacto artístico. Um espaço que estabelece a sua função, duplamente, entre o museu e o arquivo.

A história manifestada na Cinemateca tem por base o material constituinte do seu arquivo. Esse arquivo cinematográfico é parte fundamental da história do cinema, mas também da história do século XX. Todos os documentos que ocupam o arquivo fazem parte de uma história do cinema. Note-se, que os produtos do cinema são também documentos orgânicos da história. Estes representam a história do século XX, sendo simultaneamente fragmentos dessa história. A sua base fotográfica garante que o cinema seja concomitantemente representação da realidade e parte dela. A Cinemateca define na sua acção o rito iniciático do cinema. Esta tem por desígnio a exibição da forma como o cinema se constituiu arte, mas também como se constitui história.

O ano de 1933 assinala a data de fundação da primeira cinemateca, a Cinemateca de Estocolmo (*Svenska Filmsamfundet*). Nos anos seguintes, verificou-se a proliferação

deste ideal sob a forma da *Cinemathèque Française*, do *British Film Institute*, da *Reichsfilmarchiv* e o *Museum of Modern Art Film Library*. Em 1938 é fundada a *FIAF – Fédération Internationale des Archives du Film* – criada com o intuito de facilitar a cooperação das diferentes Cinematecas: na troca e partilha de cópias e na tentativa de definir uma ideia comum de Cinemateca (CRANGLE e LAURENT, 2006, pp. 274-275). Associado à criação destes espaços está um gesto de curadoria distinto, um gesto assente numa ideia de cinefilia. Por cinéfilos entendem-se aqueles que: “[...] sem deixar de ter conta o cânone consagrado, estabelecem uma relação ao mesmo tempo cultural e afectiva com o cinema, em que a consciência daquilo que se vê nunca pode ser separada do prazer de ver” (RODRIGUES, 2011, p.16). A paixão do cinéfilo é caracterizada pela realização de listas que surgem das filmografias, daquilo que se viu, do que se quer ver, e do que se quer partilhar (Op. cit. p.17). Associada a esta ideia de cinefilia está uma ideia de curadoria arquivista, assente na recolha dos materiais físicos do cinema. A Cinemateca debate-se, assim, na sua origem com dois ímpetos, o ímpeto arquivista e o ímpeto de exibição das obras. No desenvolvimento da Cinemateca moderna, estes dois ímpetos irão exercer a sua influência na definição do seu objectivo.

Após este pequeno preambulo histórico, interessa-me fazer referência à Cinemateca que terá servido de modelo a todas as outras, a *Cinemathèque Française*. Nesse espaço, a exibição cinematográfica assumiu-se como a prática primordial da sua actividade. A *Cinemathèque Française* tem a sua origem espiritual no *Cercle du Cinéma*, fundado em 1935 por Henri Langlois. Langlois começa, nessa sociedade, a mostrar a sua colecção de cinema mudo (CRANGLE e MANNONI, 2006, p. 274). Desde o primeiro momento Langlois encarna a figura do cinéfilo, o seu objectivo é partilhar com o outro a sua visão do cinema. A *Cinemathèque Française* surge, no ano seguinte, fundada por Langlois e Georges Franju. A este grupo junta-se o historiador Jean Mitry, que assume o papel de arquivista (Op. cit. pp. 274-275). Em 1946, Henri Langlois referindo-se à função conceptual da sua cinemateca afirma:

“O objectivo da Cinemateca Francesa [a biblioteca do cinema francês] é estabelecer, no interesse da arte cinematográfica e da história cinematográfica, um museu e arquivos que tenham a mais ampla utilização possível. [...] Como biblioteca, a Cinemateca recolhe e conserva documentos relativos a filmes e compra ou recebe, em empréstimo ou em doação, cópias em positivo ou negativo de filmes. [...] Como

museu, assume a responsabilidade de exhibir documentos cinematográficos e exhibir e distribuir filmes com valor artístico ou pedagógico. Como centro de pesquisa, a Cinemateca realiza programas de pesquisa histórica e prevê a publicação dos resultados.”²⁴ (LANGLOIS, 1947, p.207).

Nascida da tomada de consciência do cinema enquanto arte, a Cinemateca assume-se como principal protectora do cinema, de um cinema que é preciso mostrar. A Cinemateca começa por apresentar o passado do cinema, aquilo que já se viu, mas também os filmes perdidos. Estes, através da sua exibição, podem ser recuperados, passando a fazer parte do cânone. Mostra-se também o passado recente, lançando luz sobre aquilo que se faz no presente. Exibe-se ainda aquilo que não faz parte do circuito comercial pela sua qualidade marginal, objectos fílmicos que por não fazerem parte do cânone antecipam o futuro. A forma como a Cinemateca apresenta o seu cinema começa a definir uma ideia de programação. Interessa, pois, conhecer o homem responsável por esclarecer essa ideia.

Henri Langlois, uma ideia de programação.

“I would rather consider the Cinémathèque
as a place of production and not only of mere presentation.”

- Jean-Luc Godard, *The Cinémathèques and the History of Cinema*

Henri Langlois é um dos responsáveis pela fundação da *Cinémathèque Française*, a sua ligação à instituição não se resume, no entanto, a esse acto fundador. A visão por ele enunciada é parte estruturante dos alicerces que servem de base à “casa do cinema”. Langlois é responsável pela definição dum pensamento de cinema que irá delinear a vocação da *Cinémathèque Française*. O exórdio desse pensamento é o próprio cinema, gera-se na relação com os filmes que viu, nas relações de afecto por eles geradas. É,

²⁴ “The purpose of the *Cinémathèque Française* (The French Film Library) is to establish, in the interests of film art and film history, a museum and archives which shall have the widest possible utilization. [...] As a library, the Cinémathèque collects and preserves documents relating to films, and purchases or receives, on loan or as gifts, positive and negative prints of films. [...] As a museum, it assumes responsibility for exhibiting film documents and for exhibiting and distributing films which have artistic or pedagogic value. As a research center, the Cinémathèque undertakes historical research programs and provides for the publication of the results.”

pois, a cinefilia que edifica o seu conhecimento do cinema. Esse prazer pelo cinema denota uma ideia de cinefilia baseada numa determinada forma de ver os filmes. Langlois é a figura cuja prática cinematográfica melhor define o termo cinefilia. A sua teoria cinematográfica esta intimamente ligada ao prazer de ver os filmes, à sua experiência na sala de cinema. O seu pensamento é iluminado pela cinefilia, que ajudará a definir uma ideia de programação. Langlois é, pois, responsável por unir para sempre a cinefilia à arte da programação.

Embora Langlois tenha escrito sobre cinema, não foi nos livros que as suas teorias se materializaram. Na Cinemateca, o autor expressou as suas noções de programação por via da sua actividade de exibição cinematográfica. A sua concepção de programação tem em conta uma perspectiva histórica, a ideia de que em cada exibição cinematográfica se expressa parte da totalidade da história do cinema. A função prioritária da *Cinemathèque Française* será, por isso, a exibição dos seus filmes. A primazia dada à exibição dos filmes, contrariou a perspectiva dominante nas restantes Cinematecas. Ernst Lindgren, director do *British Film Institute*, representa na época a perspectiva arquivista:

“Ele [Lindgren] achava que como o Arquivo era a Repartição mais importante do Instituto de Cinema Britânico, e aquele do qual dependiam todas as outras Repartições, o Curador deveria ser Director do Instituto.”²⁵ (FRANCIS, 2006, p.38).

Para Lindgren o arquivista seria a figura mais importante numa Cinemateca. Este afirma, que certas cópias pela sua raridade e importância histórica não poderiam nunca ser projectadas. Esta perspectiva do cinema como objecto contraria a visão de Langlois. Estes filmes intocáveis estariam, para Langlois, mortos uma vez que o cinema só existe na sua relação com o sujeito. Langlois acredita numa distinção entre o objecto fílmico e o próprio filme. O filme só se mostra, enquanto tal, àquele que o vê. É necessário dar a ver os filmes, deixar os filmes falar, para que assim possam contar a sua história.

É essa certeza que orienta a planificação dos ciclos que programou na Cinemateca. Esses ciclos professaram o seu domínio espantoso da história do cinema.

²⁵ “He [Lindgren] felt that as the Archive was the most important Division in the British Film Institute, and the one on which all the other Divisions depended, the Curator should be Director of the Institute.”

Esse domínio distinguiu-se na sua capacidade de enunciar as relações e possibilidades descritas pela combinação destas obras. Os filmes que até então faziam parte da história enciclopédica do cinema, uma história patente nas páginas dos livros, materializaram-se nos espíritos dos espectadores através da projecção. Nos ciclos, na *Cinemathèque Française*, o “museu” tornou-se vivo através da projecção cinematográfica. A produção programática de Langlois deu origem a uma cultura cinematográfica baseada na transmissão.

Langlois não negligenciou, contudo, a actividade arquivista. No seu espírito, esteve presente a ideia de que para exhibir um filme é necessário que esse exista. O espólio da Cinemateca deveria, pois, ser o mais abrangente possível. A forma como Langlois desenvolveu esse espólio não teve em conta um cânone. Langlois acredita que a história do cinema se define na totalidade das suas expressões. Não colecionou somente as cópias dos filmes, colecionou também os seus fragmentos – os posters, os guiões, as marcas deixadas pelas exhibições passadas. Para o autor, é na conjugação de todas estas formas que o cinema se torna vivo. Esta justaposição é, também, recontextualização, criação de um novo discurso através do diálogo. O programa é o veículo dessa justaposição.

"Langlois deleitava-se a programar para um espectador imaginário que comparecesse a todas as exhibições do dia (e na década de 1950 e 60 Paris, esse espectador realmente existiu). Ele imaginou, assim, pontes secretas entre os mais distintos filmes."²⁶ (RODRIGUES, 2012, p.84).

A *Cinemathèque Française* programava três sessões distintas ao longo do dia. Os filmes programados nessas sessões descreviam as orientações pessoais de Langlois. As relações por ele propostas, enunciavam ressonâncias nem sempre claras. Estas projectavam discursos através do programa, sendo o espectador imaginário o recipiente destes discursos. O percurso circunscrito pelo programa conduz o espectador aos locais obscuros do filme, até então inalcançáveis. A “magia do programa” revela uma nova face do cristal. Esta ideia programática descreve uma possibilidade de clarificação. A

²⁶ “Langlois enjoyed programming for an imaginary spectator that would attend all the screenings in a day (and in 1950s and 60s Paris, this spectator did indeed exist). He thus imagined secret bridges between the most disparate films.”

iluminação de algo que, de outro modo, se manteria encoberto. Referindo-se às possibilidades compreendidas pela programação, Henri Langlois recorda um programa definido pelos realizadores japoneses: Yasujiro Ozu, Akira Kurosawa e Kenji Mizoguchi. O intuito de Langlois seria valorizar Kurosawa e Mizoguchi em detrimento de Ozu – “Mizoguchi e Kurosawa são génios, mas Ozu, sim, pois...”²⁷ (LANGLOIS, 2012, p.11). No entanto, o génio de Ozu, que até então havia permanecido obscurecido na consciência de Langlois, foi iluminado por Kurosawa e Mizoguchi no seio do programa.

"Ao mostrar fragmentos de Mizoguchi e Kurosawa e Ozu eu estava a elogiar os dois primeiros em detrimento do terceiro, no entanto descobri que Ozu praticamente destruiu os outros dois. Intercalada entre Mizoguchi e Kurosawa, uma bobina de Ozu revelou o seu génio, um génio que não é acessível imediatamente, todavia, Ozu está cheio de nuances delicadas e seus filmes abrangem uma grande quantidade grande de conversa. [...] Em Mizoguchi há um elemento estético, contudo o arabesco que traça é tão realizado que consegue servir o tema, de modo que quando alguém é atraído para o mundo do filme, não se apercebe, logo, quão conscientemente hábil é. Em seguida, surge um flash de iluminação que nos revela o quão composto um filme Mizoguchi é. Um filme Kurosawa também é composto, embora de forma diferente. De qualquer forma, toda a composição envolve artifício. Excepto no caso de Ozu. Os seus personagens são impecavelmente destilados, mas mesmo assim seres vivos.”²⁸ (Op. cit. p,11).

Os filmes de Mizoguchi e de Kurosawa, escolhidos com o intuito de demonstrar a grandeza estética dos seus autores, revelaram na realidade a pureza da obra de Ozu. A exposição dos três realizadores tornou visível os artificialismos dos dois primeiros realizadores em contraponto com a clareza de Ozu. No exemplo sugerido por Langlois, a programação assume-se como instrumento possibilitador de reflexão. O programa define, assim, uma acção análoga ao pensamento. Permite pensar para além do aparente, propõe um novo tempo de comparação.

²⁷ “Mizoguchi and Kurosawa are genius, but Ozu, yes, well...”

²⁸ “In showing extracts from Mizoguchi and Kurosawa and Ozu I was praising the first two at the expense of the third, whereas I discovered that Ozu virtually demolished the other two. Sandwiched between Mizoguchi and Kurosawa, a reel of Ozu revealed his genius, a genius not instantly accessible, however, for Ozu is full of delicate nuance and his films comprise a great deal of talk. [...] In Mizoguchi there is an aesthetic element, though the arabesque it traces is so consummate that it succeeds in serving the theme, so that when one is drawn into the world of the film one does not at first realize how consciously skilful it is. Then comes the flash of illumination and one realizes the extent to which a Mizoguchi film is composed. A Kurosawa film is also composed, though differently. Either way, all composition involves artifice. Except with Ozu. His characters are perfectly distilled, yet living beings.”

"Langlois mostrou três filmes por dia, criando justaposições inesperadas, mas reveladoras, como exibir um Eisenstein antes de um Walsh ou um Hitchcock depois de um Mizoguchi. Os seus espectadores regulares foram os primeiros a ter sua sensibilidade imersa na história do cinema desde o seu início." ²⁹ (ROUD, 1983, p.66).

Os seus ciclos conferiram aos espectadores ferramentas de análise crítica. Nos seus programas, a comparação pode ser um mecanismo de diferenciação, os filmes definem-se em oposição àqueles com os quais são programados. Pode ser também marcada pela continuidade, um filme termina o pensamento iniciado pelo anterior. Langlois foi responsável pela criação duma geração de realizadores e críticos de cinema, "aprendizes" como: François Truffaut, Jean-Luc Godard, Eric Rohmer ou Jacques Rivette. A subjectividade proposta pelos seus discursos programáticos define um jogo, no qual, Langlois propõe um conjunto de pistas "que só ele conhecia e que podem por vezes ser piadas privadas" ³⁰ (RODRIGUES, 2012, p.85). Langlois deu a ver a uma geração aquilo que se tinha ensinado a ver.

"Se todos os espectadores e programadores de cinema são filhos de Henri Langlois, muitos não terão consciência disso porque, como disse François Truffaut, «Langlois acreditava somente numa educação por osmose» (acrescentou: "Também Eu")" ³¹ (Op. cit. p.85)

O acto criativo inerente aos seus programas é muito semelhante aos produtos fílmicos produzidos posteriormente por estes realizadores/críticos. Jean-Luc Godard definiu Langlois como "um dos maiores realizadores franceses", o "realizador e argumentista de um filme chamado a Cinemateca Francesa". Henri Langlois é uma figura incontornável para Godard. Como o seu "mestre" o realizador define a história do cinema como a "arte da projecção". Para esta duas figuras, a história do cinema distingue-se das restantes formas artísticas, no sentido que se pode projectar a si

²⁹ "Langlois showed three films per day, creating unexpected but revealing juxtapositions, such as screening an Eisenstein before a Walsh or a Hitchcock after a Mizoguchi. His regular spectators were the first ones to have their sensibility immersed in the history of cinema since its very beginning."

³⁰ "that only he knew and which could sometimes become private jokes."

³¹ "If all spectators and film programmers are Henri Langlois's children, many are unaware of this because, as François Truffaut said, 'Langlois only believed in education by osmosis' (and he added: 'And so do I.')

mesma. Godard pensando em Langlois, anuncia que o cinema e os seus textos fílmicos enunciam na sua materialidade uma história passível de ser recuperada através de um gesto de arqueologia activa. Dessa forma, escrever a história do cinema é projectá-lo, organiza-lo, e, desse modo, repensá-lo. A programação define-se, assim, como mecanismo de escrita dessa história do cinema. Em *Histoire(s) du Cinéma*, Jean-Luc Godard, enuncia uma história do cinema definida pela programação de um conjunto específico de fragmentos fílmicos, reunidos através da montagem. O projecto de Godard afirma na tela o que Langlois esclareceu nos seus programas.

3 [A Montagem como grau zero da Programação]

Domique Païni (director da *Cinémathèque Française* entre 1991 e 2000) sugere que o acto programático numa Cinemateca se define de forma semelhante ao gesto estético da montagem. O programa, como a montagem, agrupa imagens e pensamentos num tempo único de comparação. A comparação dos filmes sugerida pelo programa produz sentido de forma análoga à montagem. A relação entre o mecanismo de articulação de imagens num filme e a articulação de filmes através da exposição, sugerida por Païni, solicita uma breve análise dos princípios da montagem cinematográfica.

A Montagem, os casos de Eisenstein e Godard.

“Le montage, c’est le vrai invention du cinema”

- Jacques Aumont, *Amnésies: Fictions du cinema d’après Jean-Luc Godard*.

Jean-Luc Godard define a montagem como a linguagem que estrutura a pré-eminência da comunicação cinematográfica. Para o autor, a montagem é parte imanente da linguagem cinematográfica. Não poderíamos interpretar o cinema segundo um princípio de continuidade. O cinema é na realidade definido pela sucessão de momentos descontínuos. Sendo a montagem a confirmação dessa descontinuidade.

Eisenstein inaugura esta ideia que Godard irá mais tarde abraçar. Os seus filmes são organizados pelo princípio da descontinuidade, uma descontinuidade criadora da

ideia. A ideia não se expressa na simples sequência dos vários fragmentos montados, esta “surge da colisão de planos independentes – mesmo planos opostos um ao outro”³² (EISENSTEIN, 1977, p.49). Para o realizador russo, a montagem baseia-se numa “lei de g nese” (DELEUZE, 1997a, p.33), o cinema seria pensando segundo um princ pio dial tico. Por dial tica entende-se a ideia, na qual, toda a mudan a se baseia em conflitos entre for as opostas (tese + ant tese = s ntese). A col s o entre esses opostos d  origem a uma nova condi  o, que encerra em si o ep logo das ideias manifestas nas condi  es anteriores. Esta progress o define-se no seguinte aforismo: “O Uno, que se divide em dois e recria uma nova unidade”³³ (Op. cit. p.33). A montagem para Eisenstein seria uma s ntese. Os v rios materiais seriam colocados de tal forma que a sua soma n o produziria um resultado linear, mas antes um salto categ rico³⁴. Produzir-se-ia uma nova categoria, um novo desconhecido.

O autor russo relaciona este princ pio gerador da montagem com o ideograma. No ensaio *The Cinematographic Principle and the Ideogram*, Eisenstein estabelece uma rela  o entre a gram tica da montagem e o ideograma japon s. No processo de constitui  o do ideograma, como na montagem, “atrav s da combina  o de dois «retract veis»   alcan ada a representa  o de algo que   graficamente irretract vel.”³⁵ (EISENSTEIN, 1977, p.30). No Ideograma constr i-se, por exemplo, uma rela  o entre a imagem da  gua e a imagem do olho, esta rela  o produz o significado choro (Op. cit. p.30). No cinema de Eisenstein, o sentido constr i-se de forma semelhante. Se tivermos em conta o tr ptico representado na figura 2,   poss vel analisar a constru  o do sentido nesta sequ ncia. Na primeira figura observa-se o rosto de uma mulher, na figura seguinte surge um homem empunhando um bast o, na terceira imagem verifica-se a s ntese das duas primeiras imagens. Nesta terceira imagem o rosto da mulher desliga-se do seu significado anterior, passa a significar viol ncia. O conceito n o est  graficamente representado neste plano, este torna-se, contudo, evidente mediante a leitura dos dois anteriores planos em conjug  o. O significado gera-se no encontro

³² “arises from the collision of independent shots-shots even opposite to one another”

³³ “the One, which divides itself in two and recreates a new unity”

³⁴ “Just as cells in their division form a phenomenon of another order, the organism or embryo, so, on the other side of the dialectical leap from the shot, there is montage.” (Op. cit. p.37).

³⁵ “By the combination of two «depictables» is achieved the representation of something that is graphically undepictable.”

destas imagens, no “choque entre dois planos ou dois elementos visuais de um plano [...] contra o valor mimético dos elementos representados, [produz] um significado” (RANCIÈRE, 2014, p.44). No excerto anteriormente citado, Rancière afirma que o fragmento, na montagem, existe numa condição que o coloca em oposição à sua qualidade mimética. Recuperando o exemplo dado pelo autor, no ideograma a imagem representativa da água deixa de significar, por via da combinação esta imagem gera um novo significado que já não é o significado original. O fragmento, que é para Eisenstein a unidade de constituição fílmica, define-se na combinação com outros fragmentos.

A teoria eisensteiniana, descrita anteriormente, irá informar a concepção cinematográfica de Godard, este reconhece na obra do realizador russo o poder transformador da montagem. A imagem representacional, através da montagem, desliga-se do seu referencial, tornando-se elemento primitivo de uma combinação (Op. cit. pp.45-46). A montagem é, para Godard, um processo de diferenciação. Na base da sua montagem está a ideia de interstício, este define uma quebra radical, coloca em evidência as imagens no momento em que estas são vistas. O objectivo de Godard é levar até às últimas consequências o pensamento do realizador russo – “A fissura tornou-se primária, e como tal aumentou. Não se trata de seguir uma cadeia de imagens, nem mesmo através de vazios, mas de sair da cadeia ou da associação.”³⁶ (DELEUZE, 1997b, p.180). A montagem define-se pelo seu carácter transformador, é através desta que a imagem se forma. Em Godard esta não existe isolada, o autor faz uma distinção entre imagem e fragmento imagético. A imagem é, pois, o que existe no interstício, o que se forma na combinação de dois fragmentos imagéticos – “Eu chamo de imagem, o um composto de dois”³⁷ (GODARD e ISHAGHPOUR, 2005, p.27). A montagem em Godard estabelece, como foi referido no início deste subcapítulo, um processo de diferenciação. A sua montagem funciona de tal forma que cada imagem pressupõe uma outra, não qualquer outra, uma imagem que estabeleça entre as duas um potencial de diferenciação, que gere um novo elemento, a imagem em potência. A

³⁶ “The fissure has become primary, and as such grows larger. It is not a matter of following a chain of images, even across voids, but of getting out of the chain or the association.”

³⁷ “I call image, the one made of two”

montagem é a poética utilizada por Godard, para tornar visível o conhecimento obscuro no “entre-imagens” (DELEUZE, 1997b, p.180). De igual forma, o programa procura revelar os segredos obscuros existentes no intervalo dos filmes programados.

Histoire(s) du cinéma, o programa feito em filme.

As *Histoire(s) du cinéma* são um marco incontornável no cânone definido pela obra de Godard. O dispositivo fílmico, proposto nas *Histoire(s)*, aproxima-se daquilo que poderia ser definido como uma máquina pensante, uma máquina organizada pela montagem fílmica. As histórias multiplicam-se, nega-se a pedagogia narrativa, as imagens correm soltas como o pensamento. Essa negação é a concretização de uma história sem centro, as histórias que nos entram no olhar expressam a ausência de um princípio e fim. Estas confluem revelando a tensão fragmentadora da imagem. A imagem-pensamento da história do cinema, que se descobre no cinema e através do cinema. O que Godard concretiza, nas suas *Histoire(s) du cinema*, é o princípio orientador dos programas realizados por Langlois, a noção de que o cinema deve ser o dialecto da sua história.

O ensaio fílmico *Histoire(s) du cinéma* expressa uma década de trabalho, constituído entre 1988 e 1998. Este ensaio fílmico divide-se em quatro capítulos que se subdividem num lado a e b³⁸. Na sua extensão integral o projecto totaliza cerca de cinco horas. Godard caminha em direcção ao limite do objecto fílmico, apregoando a implosão do mesmo. Nesse percurso, Godard revela-nos as origens do cinema, uma autobiografia do cinema que é simultaneamente a autobiografia do autor. Será, por isso, relevante recuperar os factores que estão na origem deste ofício.

Na origem das *Histoire(s)* está o convite feito por Serge Losique, fundador do *Conservatoire d'art cinematographique* em Montreal, a Henri Langlois. O convite de Losique pressupunha que Langlois daria um conjunto de palestras sobre a história do cinema no *Conservatoire*. Essas palestras transformaram-se, contudo, em sessões de

³⁸ Capítulo 1(a): Toutes les histoires (51'); Capítulo 1(b): Une Histoire seule (42'). Capítulo 2(a): Seul le cinéma (26'); Capítulo 2(b): Fatale beauté (28'). Capítulo 3(a): La Monnaie de l'absolu (27'); Capítulo 3(b): Une Vague Nouvelle (27'). Capítulo 4(a): Le Contrôle de l'univers (27'); Capítulo 4(b): Les Signes parmi nous (38').

cinema. Após cada sessão, Henri Langlois improvisava conversas com os alunos sobre o que tinham acabado de ver. Ou seja, Langlois fez em Montreal aquilo que já havia feito em Paris, expôs a história do cinema através dos seus constituintes vitais, os filmes. Estas projecções duraram cerca de uma década, tendo sido interrompidas pela morte precoce de Langlois, em 1977. Um ano depois, Godard é convidado por Losique com o intuito de continuar o trabalho realizado por Langlois (WITT, 2013, pp.20-21). Este convite revela uma passagem de testemunho simbólica. Em Montreal, Godard estruturou as suas “palestras” de forma semelhante àquela proposta por Langlois, à projecção de um filme seguia-se uma conversa. Estas conversas surgem através das visões e revisões dos filmes. Godard, como Langlois, reconhece que o discurso sobre o cinema deve ter origem no acto de ver. A experiência do objecto fílmico permite desvendar as suas linhas orientadoras. É neste espaço que o pensamento historiográfico de Godard, se assim o podemos definir, se irá desenvolver.

Numa conferência na *Cinémathèque Suisse*, sobre a história do cinema, Godard profere as seguintes palavras: “Eu preciso de imagens para viver e de mostrá-las aos outros, talvez precise delas mais do que qualquer outra pessoa.”³⁹ (GODARD, 2012, p.9). O que aqui se expressa é a preponderância dada por Godard à imagem. A revelação da imagem transfigura-se num imperativo para o realizador, interessa-lhe a forma como a imagem é mostrada⁴⁰. A imagem é o objecto central do realizador Godard, mas também do “historiador” Godard. O autor afirma ter recuperado a sua vocação como realizador através da prática da historiografia (Op. cit. p.9). A leitura da história não pode, todavia, ser feita na página, a história do cinema não deverá ser escrita, esta surgirá somente inscrita na imagem. A história surge em Godard através do olho, o que lhe interessa é a “história visual”. Não lhe interessa a narrativa histórica patente nos livros, esta é simultaneamente totalizante e redutora. O objecto cinematográfico é iminentemente visual, pertence ao universo da imagem. Para recuperar a sua vocação, Godard afirma ter sentido a necessidade de voltar a ser espectador. Para isso, precisava voltar a “ver”, esse gesto revelou-se, no entanto, difícil.

³⁹ “I need images to live and to show them to others, perhaps I need it more than anyone else.”

⁴⁰ “What should I show after this shot?” (GODARD, 2012, p.9)

“Eu percebi que [ver] era quase impossível. Na minha opinião, os filmes quase nunca são vistos porque, para mim, ver filmes implica ter a opção de compará-los.”⁴¹ (Op. cit., p.9).

Godard coloca no acto ver uma nova tónica. Para o autor, ver cinema implica invariavelmente a comparação. O cinema define-se, para Godard, na rede intertextual definida pela sua história. Na base do programa cinematográfico está a criação de um espaço onde os filmes possam ser comparados. Ou seja, ver implica um retorno à caverna, aos programas de Langlois. O seu pensamento programático irá orientar o processo criativo nas *Histoire(s) du cinéma*. A visão estrutura-se de forma análoga ao programa, por via de uma comparação crítica: “Se alguém diz: «Neste filme Eisenstein incorpora a edição paralela teoricamente inaugurada por Griffith», então deve-se exhibir Griffith e Eisenstein ao mesmo tempo, um ao lado do outro.”⁴² (Op. cit. p.9). O programa, como sugere o excerto, seria o espaço da emergência de uma nova visão, uma visão onde os filmes possam ser comparados. Referindo-se à sua experiência como programador em Montreal, Godard relembra as relações que se estabeleceram em cada uma das sessões que programou. Nestas sessões, o autor utilizou o seguinte princípio programático: depois de cada filme projectado mostrava novos fragmentos fílmicos. Os fragmentos escolhidos solicitavam o diálogo com o filme que os antecedia. O que Godard pretendia potenciar nestes programas era a própria visão – “Uma vez em particular - algo aconteceu. Os espectadores viram (ou pelo menos lembraram-se que tinham visto - como a lembrança de um relâmpago”⁴³ (Op. cit. p.10). Entre o filme e os excertos fílmicos estabelecia-se uma relação reversível de construção de sentido. A hierarquia criada por Godard, sugeria que os fragmentos fílmicos seriam olhados tendo em conta os princípios sugeridos pelo filme inicial. O filme inicial inaugurava o discurso que seria pontuado pelos excertos fílmicos. Os fragmentos exerciam ainda uma acção sobre a memória do filme inicial. O primeiro filme era potenciador do discurso, mas era também transformado pelos fragmentos que o pontuavam. O carácter transformador

⁴¹ “I realized that [seeing] was almost impossible. In my view, films are almost not seen because, for me, to see films implies having the option to compare them.”

⁴² “If one says: «In that film Eisestein takes the parallel editing theoretically inaugurated by Griffith», then one should screen Griffith and Eisenstein at the same time, one next to the other.”

⁴³ “Once in particular – something happened. Spectators saw (or at least they remembered they had seen – as the memory of a lightening”

do programa coloca em evidência o papel criativo do mediador. Nestes programas, o discurso é simultaneamente o discurso dos realizadores e o discurso potenciado pelas relações construídas por Godard. A sua experiência como programador irá, assim, informar grande parte dos métodos que virá a utilizar na construção do seu projecto da história visual do cinema.

Cada um dos capítulos das *Histoire(s) du cinéma* é na realidade um programa que o autor revela no ecrã. Os oito capítulos que compõem esta obra são unidades de discurso de um programa mais extenso. Um programa que reflecte a relação entre o cinema e a história do seu século. A história seria a materialização da constelação produzida pelos filmes, mas também a história do século que os produziu. Através da articulação das suas várias manifestações individuais, o autor coloca em evidência a relação entre a obra de arte individual e a sua ideia. É a montagem que articula esta constelação. Jacques Rancière referindo-se à montagem nas *Histoire(s) du Cinéma* afirma:

“Com os filmes que eles fizeram, Godard faz os filmes que eles não fizeram. Isto pressupõe um duplo trabalho: recuperar nas histórias contadas por eles as imagens subjugadas e encandear essas imagens noutras histórias.” (RANCIÈRE, 2014, pp.279-280)

No excerto, o autor reafirma a ideia de que a grande história proposta por Godard irá ser feita a partir das outras histórias. Contudo, interessa-me recuperar a parte final do excerto, na qual Rancière utiliza dois predicados interessantes: subjugar e encandear. As imagens estariam no interior dos filmes subjugadas a uma narrativa. O que se pretende alcançar nas *Histoire(s)* é a libertação dessas imagens, para isso é necessário primeiro retirar-las do fluxo interno do filme. Godard retira-as do fluxo através da citação. No cinema de Godard, todo o objecto significa em potência um outro que não o próprio. Apropria-se das imagens com o objectivo de as colocar em contacto com outras imagens. O acto de colocar em contacto é um acto de montagem. Esta encadeia as imagens, trabalha-as com o intuito de as libertar da tensão narrativa à qual estavam sujeitas originalmente. Esta narrativa é a narrativa dos filmes, mas também a narrativa histórica. Godard pretende libertar estes fragmentos imagéticos do seu fluxo histórico. Um objecto que se constrói através dos vários discursos que o atravessam. A citação

permite retirar o objecto do seu local original, fora dessa posição é descontextualizado, isolado da sua realidade original, possibilitando um novo sentido. As várias camadas do palimpsesto tornam visível a descontinuidade do mesmo. Cada imagem encerra em si uma memória, um corte directo para um outro tempo. No ecrã, projectam-se um conjunto heterogéneo de tempos – “O texto fala de um filme, mostrando-nos as imagens de outro” (Op. cit. p.285) -, produz-se um tempo outro, um tempo crítico que rompe a linearidade cronológica. Godard define continuidade das suas *Histoire(s)* na descontinuidade dos seus fragmentos.

A(s) história(s) revelam-se na ruína, a montagem como processo alegórico liberta o fragmento da sua prisão simbólica. O processo alegórico aqui enunciado é semelhante aquele que Walter Benjamin utiliza na sua definição filosófica. É preciso primeiro destruir a obra, até que desta nada mais reste do que a ruína. A crítica é um processo que se torna real a partir de um procedimento de desconstrução e reconstrução. A crítica implica a fragmentação da obra de arte, a sua ruína. Em *Passagenwerk*, Benjamin produz uma escrita baseada no fragmento. Composto na sua quase totalidade por aforismos, montados tendo em conta princípios obscuros de casualidade e razão. Esta obra coloca em evidência a anti-linearidade proposta por Benjamin. Godard constrói, nas suas *Histoire(s)*, uma rede intertextual semelhante, uma malha que torna visível a sua textura. A visão restitui-se nos intervalos da malha, aí a imagem dialéctica torna-se visível – “Uma imagem que emerge de repente, num flash. O que tem sido é para ser rapidamente realizado - como uma imagem piscando no agora de sua qualidade reconhecível”⁴⁴ (BENJAMIN, 1999, p. 473; n9, 7). A imagem projecta-se em nós, os seus espectadores, revelando a sua verdade. Nas *Histoire(s)*, esse flash torna-se visível, as imagens faíscam, por conta da montagem. Godard através da citação recupera a imagem, desmonta-a, torna-a ruína, o fragmento que representa através da ausência. Remonta-a, coloca-a em contacto com um novo fragmentos que provoca uma ressonância. As imagens vibram, no abismo por elas formado revela-se um novo conhecimento, um instantâneo que surge no ecrã.⁴⁵

⁴⁴ “an image that emerges suddenly, in a flash. What has been is to be held fast – as an image flashing up in the now of its recognizability”

⁴⁵ Formalmente Godard torna literal esta ideia de instantâneo - flash. Nas *Histoire(s)*, o realizador utiliza um processo de montagem, onde coloca duas imagens em contacto. A segunda imagem atravessa a

Nas *Histoire(s)* reconhecemos alguns dos princípios do trabalho historiográfico de Aby Warburg (1866-1929). A montagem visual proposta por Godard nas *Histoire(s)* está próxima dos processos de colagem utilizados por Aby Warburg, no seu *Mnemosyne Atlas*. Esse projecto, que Warburg deixou incompleto, define-se no encontro entre a história e imagem. Na base do *Atlas* está a ideia de que a imagem produz uma memória específica que se prolonga. Warburg pretende tornar visíveis os processos de incorporação cultural da imagem. Produzido no início do século, este projecto consiste em 40 painéis negros cobertos por inúmeros fragmentos procedentes de fontes distintas: quadros, livros, jornais, reproduções de obras de arte, selos, entre outros (figura 3). É possível estabelecer uma relação espiritual entre o *Atlas* de Warburg e as *Histoire(s)* de Godard. Ambos procuram revelar os vestígios produzidos pela História, a imagem fantasma que surge nesse processo de escarificação. Warburg propõe, no seu *Atlas*, uma história não linear. No seu projecto, a interpretação das múltiplas categorias é feita sob um pressuposto visual, é o olho que relaciona a escultura clássica à pintura renascentista. O projecto de Warburg implica uma leitura não sequencial, em cada um dos painéis, sugere-se uma cartografia, uma colagem visual de categorias e fragmentos que se vai organizando segundo linhas afectivas. As ressonâncias vão informando a leitura, o sistema definido por Warburg é incompleto, a rede nunca se fecha, encontra-se num estado de constante reactualização. Como nas *Histoire(s)*, cada imagem sugere uma nova imagem, entre as duas forma-se espontaneamente um intervalo. Um intervalo intensificado pelo negro que serve de base aos fragmentos expostos em cada um dos painéis. O negro é o corte, é a tela negra nas *Histoire(s)*, é a evidência da ausência da continuidade original que coloca a tónica no fragmento, anunciando a imagem como “acontecimento mundo”. A imagem coexiste com “uma infinidade de outros acontecimentos-mundo pertencentes a todos os outros filmes, bem como todas as formas de ilustração de um século, e susceptíveis de entrar numa infinidade de relações tanto entre si como com todos elementos de um século” (RANCIÈRE, 2014, p.286). Os painéis negros são o espaço da montagem, é aí que autor

primeira, cada vez que a segunda surge a primeira permanece menos tempo no ecrã até ser substituída por ela. Esta segunda imagem existe no ecrã imbuída pelo conhecimento da primeira, ou seja, ela é o produto do confronto das duas.

organiza e reorganiza os fragmentos criando novo conhecimento. Este negro é o mesmo negro que separa os filmes nos programas de Langlois. É o espaço da respiração, o entremeio que permite o salto. O salto é a queda que altera o ritmo da sequência e produz novo sentido. É no negro que a montagem surte o seu efeito, é no interstício que a verdade se organiza e projecta. A montagem é para todos um veículo de produção de conhecimento.

No lado b do quarto capítulo das *Histoire(s) du Cinéma*, Godard inscreve no ecrã aquela que é a sua definição de montagem: “Reunir coisas que nunca foram reunidas e não parecem dispostas a serem reunidas.”⁴⁶ É a realização de que tudo pode ser justaposto. Nas *Histoire(s)*, no *Atlas* e nos programas de Langlois, procura-se uma verdade na arte. Em todos, a justaposição de fragmentos dissonantes regenera o sentido. A montagem produz construções em crise, no limite, a instabilidade proposta pela justaposição destas imagens sugere um pensamento heterotópico. A heterotopia define-se em oposição à estabilidade proposta pela utopia. Godard, Warburg e Langlois propõem espaços dinâmicos que incitam a (re)consideração das relações imagéticas. A heterotopia surge no intervalo entre imagens, forma-se na justaposição de algo que naturalmente não estaria em contacto. A definição de heterotopia proposta por Foucault, assemelha-se à definição de montagem dada por Godard nas *Histoire(s) du cinema*. Foucault, numa passagem sobre o conceito, utiliza os seguintes termos:

“A ligação de coisas que são inadequadas; Refiro-me à desordem na qual os fragmentos de um grande número de ordens possíveis brilham separadamente na dimensão, sem lei ou geometria, do heteróclito; e essa palavra deve ser considerada no seu sentido mais literal e etimológico: em tal estado, as coisas são “postas”, “colocadas”, “dispostas” em locais tão diferentes uns dos outros que é impossível encontrar um lugar de residência para eles, definir um lugar comum sob todos eles .”⁴⁷ (FOUCAULT, 2002, p. XIX)

⁴⁶ “To bring together things which have never been brought together and don't seem disposed to being so.”

⁴⁷ “the linking together of things that are inappropriate; I mean the disorder in which fragments of a large number of possible orders glitter separately in the dimension, without law or geometry, of the heteroclite; and that word should be taken in its most literal, etymological sense: in such a state, things are ‘laid’, ‘placed’, ‘arranged’ in sites so very different from one another that it is impossible to find a place of residence for them, to define a common locus beneath them all.”

Ou seja, se a Heterotopia é a “desordem” que faz “cintilar os fragmentos”, a montagem como Godard a entende é o mecanismo que dá origem a essa desordem. A montagem é relação, mas é também ruptura. A desordem heterotópica altera a experiência das relações, estabelece uma quebra radical que chama atenção para si mesma. O fragmento torna-se visível na desordem. Nesse momento, as novas possibilidades de visão revelam-se. Nas suas construções em crise, surgem novos caminhos de análise, novas formas de ver que não seriam possíveis em construções estáveis. O programa propõe uma construção baseada na relação entre o particular (o filme) e o todo (conjunto sequencial dos filmes). O programa interpela o espectador da mesma forma que as *Histoire(s) du cinéma*. Ambos colocam diante dele construções sustentadas por fragmentos que de outra forma não se tocariam. Os dois objectos definem-se pela sua natureza incompleta, ambos solicitam a acção do espectador. Em ambos os casos o processo de intermediação sugere novos caminhos, promovidos pela natureza heterotópica das suas partes. Os dois definem objectos vivos em constante reactualização externa. A estranheza suscitada pela presença de filmes que, de outro modo, não seriam vistos em conjunto, promove novas sugestões de visão. Langlois com os filmes dos outros, promove uma forma de ver, que os realizadores dos filmes não poderiam promover na ausência dos restantes filmes seleccionados por Langlois.

Neste capítulo confirmou-se a relação proposta entre o programador Langlois e o cineasta Godard. Como Godard refere nas *Histoire(s)*, o cinema é filme e projecção, ou seja, realizador e programador. O primeiro utiliza como instrumento de criação a câmara, o segundo o projector. No lado b do terceiro capítulo, Godard inscreve no ecrã a relação intrínseca entre ele e Langlois. Langlois surge na imagem ao lado do seu projector, através da sobreposição cria-se a ilusão de que o projector produz a imagem seguinte. O projector de Langlois projecta Godard na tela. Através deste movimento de reflexividade, Langlois torna-se realizador do filme de Godard. Este reconhece a impossibilidade de se dissociar da figura do seu mestre.

Contudo, nas *Histoire(s)*, Godard faz aquilo que Langlois não pode fazer nos seus programas. A montagem é levada ao seu extremo, esta gera-se no interior da própria imagem, os fragmentos confluem no interior do plano. Cada *frame* é o resultado de uma colagem intelectual, cada um infere uma pequena constelação do saber do realizador.

No interior de cada imagem projecta-se uma cartografia definida pela sobreposição. Através do vídeo, Godard, consegue chegar à imagem da memória, à imagem fantasma (GODARD e ISHAGHPOUR, 2005, pp.108-109). Uma imagem que é apenas sugerida no programa. Nos programas de Langlois, essas relações são produzidas na memória dos espectadores. Godard propõe, todavia, uma programação onde as imagens dos filmes possam ser comparadas no mesmo instante em que são vistas⁴⁸. O vídeo é para Godard o local onde o programa se pode materializar, onde os fragmentos fílmicos citados através da mediação da montagem podem conceber um sentido. Godard estabelece nesse sentido uma híper-programação. Godard produz as relações que o espectador perfeito produziria. Este transporta para o domínio do visível o momento da visão. Como programador recorre a uma híper-montagem, esta é a concretização de uma libertação, o autor liberta-se daquilo que pode ser definido como uma montagem intra-fílmica. Ou seja, a montagem no sentido clássico, a organização interna dos fragmentos na diegese do filme. Em oposição a esta montagem intra-fílmica proponho uma montagem inter-fílmica. Uma montagem que é tanto interna como externa. A montagem que Godard concretiza na suas *Histoire(s) du Cinema*, é a mesma montagem através da qual o programa cinematográfico se materializa. Define a articulação dos diferentes filmes/fragmentos num objecto programático. No caso do programa, essa articulação é feita mediante a projecção desses elementos, nas *Histoire(s)* essa articulação estabelece-se no interior do ecrã. Os mecanismos estéticos que estabelecem a reunião dos elementos são semelhantes. No programa como, nas *Histoire(s)* constitui-se um espaço de reunião de três sentidos – o do filme, o da combinação dos filmes, e o terceiro discurso. O discurso mágico aquele que surge no espaço entre os elementos, o discurso em potência. Este discurso, expressa-se de forma análoga à terceira imagem de Godard. A imagem é encarnação do predicado, a imagem em acção, a imagem que dá a ver. Este terceiro discurso, resultante da combinação, evidência as relações que não foram

⁴⁸ Referindo-se à forma como Godard constrói a montagem interna das imagens, Alexander Howarth sugere que Godard produz uma comparação semelhante àquela que a exibição de dois quadros produz. Esta montagem está próxima da montagem visual de Warburg, esta nega, no entanto, um aspecto fundamental do cinema. A comparação no cinema é feita de forma sequencial, cada imagem é comparada aquela que a antecedeu e àquela que lhe seguirá. É curioso que embora Godard afirme que a história do cinema deva ser contada utilizando os princípios do cinema, este utilize uma forma de comparação que está mais próxima da montagem numa exposição de pintura. O programa por outro lado produz comparações que se realizam no tempo, como no interior de um filme. (ARROBA, 2012, p.13)

produzidas, revela as imagens que não foram filmadas, as imagens escondidas na imanência dos filmes. O programa constrói, desse modo, uma escrita para além da escrita, um processo discursivo assente na condição visual. Nas *Histoire(s)*, Godard leva ao limite os processos constitutivos da programação cinematográfica. Ao colocar a programação em crise as suas potencialidades revelam-se.

“Programmer, c’est monter”, conclusão.

O aforismo de Dominique Païni iniciou o presente capítulo, faz todo o sentido concluí-lo com o mesmo aforismo. O postulado supracitado surge impresso na obra *Conserver, Montrer*, este manifesta-se como resposta a uma questão colocada por Païni – “Afim de contas, a programação não tem como seu objectivo a justaposição de planos e sequências com efeitos dramaturgicos?”⁴⁹ (PAÏNI, 1992, p.30). O programa cria uma sequência de filmes de forma análoga à montagem, que cria sequências de planos num filme. O programa promove a relação das imagens dos filmes, principalmente aquelas que inicialmente não estariam predispostas a relacionar-se. Este pressupõe uma determinada forma de ver o filme. Podemos vê-lo na sua totalidade ou fixarmo-nos numa imagem, num som. O programa sugere diferentes formas de olhar para o mesmo filme dependendo das relações que propõe. Essas leituras são realizadas no tempo efêmero do programa, os filmes são vistos pelo espectador na sequência estruturada pelo programador. Uma sequência montada na memória do espectador, os filmes tornam-se objectos da montagem de forma análoga às imagens que os compõem.

⁴⁹ “Après tout, une programmation n’est-elle pas aussi une mise bout à bout de plans et de séquences à visées dramaturgiques?”

4 [PROGRAMAR PARA FAZER VER]

Neste trabalho definiram-se as condições mínimas do programa: os filmes e a sua exibição. A exibição dos filmes em sequência produz uma montagem, que se manifesta num mecanismo de relação, a engrenagem que coloca os filmes em contacto. Programar é, por isso, a criação de um espaço simbólico de comparação. Resta definir os modelos e as possibilidades da programação.

Programador, Curador ou Espectador?

“The art of interpreting the aesthetics, history, and technology of cinema through the selective collection, preservation, and documentation of films and their exhibition in archival presentations.”

Paolo Cherchi Usai et Alii – *Film Curatorship – Archives, Museum, and the Digital Marketplace.*

O percurso heurístico descrito nesta dissertação tem vindo a descrever a práxis do programador cinematográfico como uma prática de mediação activa. O curador é a figura por excelência da mediação cultural e artística. No seu sentido original, a prática do curador pressupõe a conceptualização dos conteúdos seleccionados e dos contextos que os produziram. O curador é responsável pela criação da moldura que enquadra e organiza os discursos associados aos conteúdos artísticos, colocando em evidência os sentidos que os unem (O’NEIL, 2007, pp.1-7). A definição de curadoria proposta por Paul O’Neil, aproxima-se de forma geral daquilo que até aqui foi escrito sobre a programação cinematográfica. Pretendo, porém, propor neste subcapítulo uma distinção entre o programador e o curador. A prática da programação cinematográfica, como a curadoria de arte, está intrinsecamente ligada à experiência do seu objecto. O termo curador é normalmente utilizado para definir o agente cultural responsável pela mediação de uma multiplicidade de formas artísticas. No caso do programador a sua actividade está normalmente associada à mediação de filmes. Poder-se-ia, desde já, distinguir estas duas figuras tendo em conta o objecto da sua mediação. A distinção entre as duas figuras não se encontra suficientemente clara. Existem vários exemplos bibliográficos nos quais

é atribuída à figura responsável pela mediação cinematográfica o estatuto de curador. Pretendo afirmar que a diferença entre estas duas figuras não se trata de uma questão semântica, neste caso as diferenças encontram-se na forma como cada um exerce a sua prática.

Na contemporaneidade, o processo de mediação do curador expressa-se cada vez mais na sua ligação à performance artística. O acto de curadoria na contemporaneidade tornasse equivalente ao acto artístico. A curadoria deixa de estar associada apenas à exposição de obras de arte, passando a ser definida pelos processos criativos através dos quais as obras são expostas. A curadoria reflecte na sua actividade um gesto de personificação, uma apropriação por parte do curador dos objectos que torna visível. A diferença entre o curador e o artista tem vindo a erodir-se, a assinatura do curador é cada vez mais importante na interpretação do evento por ele mediado. No caso da programação, o programador tende a distanciar-se do programa, o programa quase nunca é assinado. Segundo Lars Henrik Gass (programador do Festival de Curta-Metragem de Oberhausen), o programador é um compilador de filmes, este coloca os filmes à sua frente tornando-se invisível⁵⁰. Segundo Lars Henrik Gass a actividade da programação torna visível a actividade artística, mas não pressupõe um gesto artístico (GASS, 2014, p.26). Ou seja, o programador não deve chamar a si o foco das atenções, os filmes e os seus realizadores serão sempre os principais criadores de sentido num programa. Ao programador solicita-se que encontre a melhor forma de tornar visível a arte cinematográfica. Outro aspecto interessante da programação é que é muitas vezes uma actividade de grupo. Esse facto ajuda a diluir no programa a personalidade do programador. Na maioria dos festivais de cinema, a programação é feita por vários comités de selecção. No caso destes eventos o gosto do programa é o produto do encontro dos vários gostos distintos. Cada programador tem de justificar o seu gosto nas várias reuniões de programação. A programação final do festival representa o confronto dos vários gostos.

⁵⁰ "I am a compiler of films in the common sense of the word, but I am not a curator. A compiler of films steps behind the films; a curator positions himself in front of them. A compiler of films becomes invisible behind the films, the program itself becomes anonymous; a curator attracts visibility above the program, which becomes personified, so to speak, precisely because it is his creation." (GASS, 2014, p.26).

“Esta abordagem impede a canonização prematura ou a restrição auto-imposta resultante do seu padrão de visualização individual”⁵¹ (Op. cit. p.27)

Gass distingue o seu trabalho do trabalho realizado pelo curador, afirmando que o seu processo de programação se define pelo “ascetismo”. Discordo deste último argumento, a programação não pode ser realizada na total ausência de pensamento estético. Seleccionar pressupõe a interpretação daquilo que se viu, à qual se atribui um determinado valor. O processo de selecção é um projecto crítico, assente nos valores estéticos que moldam o gosto do programador. Programar depreende um certo nível de apropriação por parte do programador. Esta apropriação é, no entanto, distinta daquela que temos associado à curadoria. O curador apropria-se do objecto artístico produzindo algo que ultrapassa muitas vezes o desejo inicial do artista. Na sua prática criativa o programador não produz uma nova categoria, este assume-se como intérprete. O programador não procura ocupar o lugar do realizador, este assemelha-se ao espectador. A apropriação do programador tem por base a interpretação, o programador tenta fazer sentido daquilo que está a ver. Como Rancière reconhece, o espectador é uma entidade activa “Ele observa, selecciona, compara, interpreta. Relaciona o que vê com muitas outras coisas que viu em outras cenas, em outros tipos de lugares. Compõe seu próprio poema com os elementos do poema que tem diante de si.” (RANCIÈRE, 2009, p.13). A prática da programação inicia-se nessa interpretação activa do espectador.

“O espectador é criador do espaço disponível e oferecido à criação de um outro.” (MONDZAIN, 2015, p.288)

Ou seja, o espectador/programador é o “sujeito activo, sítio político de um gesto, onde o contacto se opera na partilha dos olhares” (Op. cit. p.276). O cinema concretiza-se na “partilha dos olhares” do realizador, do filme e do espectador. O processo de comunicação simbólica definido pela experiência fílmica é o resultado dos processos de inter-relação baseados em três entidades distintas: a consciência do realizador, o

⁵¹ “This approach prevents premature canonization or self-imposed restriction resulting from one’s own individual viewing pattern.”

objecto fílmico, e a interpretação do espectador. Podemos então construir uma estrutura triangular composta por estas três entidades. Nesta estrutura triangular o filme é o vértice superior, é através dele que a relação entre o realizador e o espectador se estabelece. Programar implica uma prática de contextualização semelhante à tradução. Como interprete da consciência do realizador, o espectador/programador traduz os sentimentos ou as vontades de outrem e preenche-os com os seus próprios sentimentos. O programador é simultaneamente espectador e elemento de mediação. O programa é consequência da interpretação do espectador/programador. Como se referiu anteriormente o objecto fílmico é o elo de ligação que cruza as consciências do realizador e do espectador. Ele define em si mesmo um processo de mediação, este poderá, porém, estar sujeito a um novo nível de mediação definido pelo programador. O programador cria reuniões fílmicas, que encerram si novas complexificações à experiência inicial. O programador passa a ser a figura que está entre o espectador e todos os filmes por ele seleccionados. O programador é alguém que procura construir o enquadramento perfeito para que os filmes se possam mostrar ao espectador. Este processo de meta-montagem revela a subjectividade do programador. O estatuto do programador será o do espectador/guia.

A Pragmática da Programação

“The ideal, which forever eludes us, is that each film – always an individual film – causes strange, unexpected formations with other films, if shown in an inspired and dignified way”

Peter von Bagh - *To Program is to write film history*

O programador parte para a programação como espectador, no momento em que partilha com o outro a sua experiência inicial adquire um novo estatuto. Esta transição aproxima-se daquela descrita pelo crítico⁵², a passagem de espectador para um espectador perito. O crítico através da escrita elabora uma reflexão crítica sobre aquilo que viu. A prática do crítico produz teoria, esta coloca-o numa posição de superioridade intelectual em relação ao espectador. O crítico e o programador

⁵² Refiro-me ao modelo instituído pelos *Cahiers du Cinema*.

distinguem-se no produto da sua prática. O crítico traduz na página as suas interpretações, recorre à escrita para recuperar a significação dos filmes que viu. O objectivo do programador é a criação de um evento, onde um conjunto de filmes será exibido. O programador propõe uma visão assente na qualidade efémera do cinema. O produto absoluto da sua prática terá a duração dos filmes que programa, a escrita do crítico gozará da eternidade da folha. A teoria do crítico poderá ser continuamente recuperada. O evento concebido pelo programador é efémero, na condição irrepetível de cada projecção. O programador, como o crítico, é o autor de uma interpretação dos filmes que vê. A máquina programática é capaz de produzir um discurso, que resulta da articulação dos seus vários saberes, das relações afectivas e heurísticas promovidas pelo programador. Por outro lado, não se reconhece ao programa a institucionalidade do texto. O produto do programa é elusivo, ao contrário da escrita não se rege por regras documentáveis. Como poderá, pois, o programador partilhar com o espectador a sua interpretação?

Será necessário definir modelos através dos quais o trabalho do programador possa ser analisado. Qual deverá ser a postura do espectador guia? A ensaísta Laura U. Marks sugere três hipóteses distintas através das quais o programador poderá definir a sua prática: a primeira hipótese pressupõe que os filmes são o centro do programa e que as ideias devem provir directamente deles; a segunda hipótese confere maior agência ao público, é o espectador que define e atribui as suas ideias aos filmes; por fim a última hipótese sugere que o programa deverá ser guiado por um argumento que estruture uma tese programática (MARKS, 2004, pp.37-38). Cada uma destas hipóteses pressupõe certas valências, interessa-me, por isso, analisar cada uma delas.

Começo pela hipótese que confere maior agência ao público. Esta hipótese sugere que o programador não deve impingir a sua ideia ao público, ela pressupõe também a qualidade performativa do programa. Um bom programa terá em conta o espaço interpretativo do espectador e deverá utilizá-lo para enriquecer a sessão. Dou como exemplo o programa *Memories Can't Wait – Film without Film*, organizado pelo programador Mika Taanila, no Festival Internacional de Curta-Metragem de Oberhausen. A edição do dia 14 de Novembro de 2013 do jornal *Libération*, serviu de inspiração ao programador. Nesse dia, o diário abdicou de todos os seus atributos

gráficos (fotografias, ilustrações, gráficos, etc.). No seu lugar, apareciam molduras vazias. Inspirou-se também no livro *Nollapiste*, do poeta Osmo Jokinen, um livro sem palavras. Por ser um livro sem texto a sua subjectividade é posta em causa. A qualidade material do livro, a sua fisicalidade, passa a ser a forma através da qual o livro é entendido. Quando Jokinen retira o texto a *Nollapiste*, este passa a definir-se tendo em conta uma nova categoria. A sua leitura será feita tendo em conta o desenho do livro, é através dele que o livro se dá a ler. Taanila faz o mesmo no seu programa, escolhe objectos fílmicos que pressupõem a ausência das formas tradicionais do cinema. Esta negação reforça o aparato cinematográfico, este assume-se como único significante. O programador pretende dar importância ao espaço e aos intervenientes da experiência cinematográfica, colocando-os em evidência. Quando quebra o equilíbrio entre as várias estruturas significantes no cinema, o programador intensifica a agência de uma destas estruturas. O indivíduo sentado diante da tela é convidado a assumir o papel de autor da experiência fílmica. Na construção do programa o seu autor delineou as seguintes regras: 1. Não seleccionar obras de imagem em movimento⁵³; 2. O programa deverá ser exibido na sala de cinema; 3. A obra deverá conter um aspecto temporal ou performativo. O programa proposto por Mika Taanila foi composto por nove sessões, cada uma delas analisou de forma distinta a ideia inicial do programador. A primeira sessão do programa *Memories Can't Wait – Film without Film*, foi descrita pelo programador da seguinte forma:

“O programa é uma celebração da tela em branco. A plateia é convidada a participar de acordo com sua intuição na concretização destas obras cinematográficas.”⁵⁴ (TAANILA, 2014)

A primeira sessão deste programa começa com a tela branca, o projector ilumina-a, mas esta mantém-se esvaziada. O tempo começa lentamente a intensificar nos espectadores a ausência das imagens na tela. Alguém atira em direcção à tela um avião de papel, este gesto é rapidamente copiado por outros membros da plateia⁵⁵.

⁵³ Foram incluídos no programa alguns filmes, obras que lidam com a ideia inicial do programa.

⁵⁴ “The programme is a celebration of the blank screen. The audience is invited to participate according to their intuition in completing these cinematic works.”

⁵⁵ Este gesto faz parte da performance sugerida pelo programador.

Quando atravessam o feixe luminoso as sombras dos aviões projectam-se na tela (figura 3). *Angels*, o nome dado à primeira sessão deste programa, começa com um gesto que é mais performance do que filme. Na obra de Ernst Schmidt Jr.'s, *Hell's Angels*, o público torna-se literalmente responsável por aquilo que acontece na tela. O programa integrou também a colagem sonora de Walther Ruttmann. Em *Weekend*, Ruttmann cria um filme sonoro a partir da colagem de várias bandas sonoras, provenientes de diferentes películas. Este programa não sugere somente as possíveis relações entre a tela e o público, este coloca também em evidência as várias componentes materiais do cinema. O programa de Mika Taanila é um bom exemplo da segunda hipótese de Marks, neste programa os espectadores não são somente intérpretes, são actores da experiência cinematográfica. Esta segunda hipótese sugere que cada espectador seria guia da sua própria interpretação, liberto de qualquer influência externa.

Gostaria, no entanto, de relembrar que mesmo neste exemplo o espectador não está livre da acção do programador. Mesmo que o objectivo do programador seja conferir ao espectador um espaço de interpretação ilimitado, é ele que escolhe os filmes exibidos. Essa escolha, limita à partida o espaço interpretativo do espectador. Como foi repetidamente provado, colocar filmes em sequência não é um gesto inocente, é responsável invariavelmente pela sugestão de uma interpretação. O programa *Memories Can't Wait – Film without Film* é construído de forma inteligente, o programador constrói um programa que aparentemente confere liberdade absoluta ao espectador. Na realidade este programa é altamente estruturado. Será importante revelar que Taanila se define fundamentalmente como realizador, os princípios que orientam a sua filmografia são aqui traduzidos em programa. Embora seja um programa profundamente conceptual, o seu autor tem em conta a qualidade lúdica da experiência cinematográfica. As ideias são transmitidas através de um jogo que se estabelece entre o programador e o espectador. Um jogo cautelosamente definido, a autoridade do espectador é meticulosamente fornecida pelo programador. Um bom programa terá em conta a interpretação do programador, mas também a interpretação do espectador. O programador partilha com o espectador um projecto incompleto, que o espectador deverá completar. Num programa o espectador está sempre dependente do programador.

Recupero, agora, a hipótese onde os filmes se assumem como o centro da programação. No seu ensaio, Marks dá o exemplo do académico Scott MacDonald como um dos preponentes desta hipótese. Segundo Marks, MacDonald criticou os seus primeiros programas porque estes estavam carregados com as ideias da programadora. Segundo ele, o programador não deverá fazer com que os filmes se sujeitem às suas ideias (MARKS, 2004, p.38). Tendo em conta esta hipótese de programação gostaria de recuperar o programa cinematográfico realizado por Alexander Horwath para a *documenta 12*. Horwath é o director do *Austrian Film Museum*, existem várias afinidades entre o programador e o fundador deste espaço. O nome de Peter Kubelka é amplamente referido por Horwath nos seus textos sobre programação. Kubelka, definindo a prática do programador anuncia, que deverá ser a força artística do cinema e dos seus criadores a moldar o programa e não o seu inverso. Num capítulo anterior deste trabalho, referiu-se a procura de Kubelka pela criação de uma experiência fílmica que estabeleça uma relação directa entre o filme e o seu espectador. Trago à elação o programa mais emblemático de Kubelka. *Was ist Film*, o grande programa de Kubelka, é um monumento fílmico, nele aparece representada uma história do cinema. Neste programa gigantesco, composto por 63 sub-programas, Kubelka redefine a histórica canónica do cinema. Cada um dos filmes seleccionados apresenta-se como um momento dessa história. Para Kubelka, a história canónica do cinema não reconhece as obras que foram criadas à revelia da sua indústria. No entender do autor os filmes canónicos não representam o cinema enquanto objecto artístico autónomo. A premissa do seu programa será, pois, a questão que dá nome ao seu programa, “o que é o cinema?” A resposta não será dada por Kubelka, mas sim pelos filmes por ele seleccionados. O programador elabora uma extensa lista de filmes. Cada um encerra em si parte da resposta. O evento da exibição cinematográfica, como Kubelka o entende, é responsável por um pensamento estético subversivo que reestrutura os fundamentos da história cinematográfica.

São muitos destes princípios que irão orientar Alexander Horwath na delineação do seu programa *Second Lives*. O programador austríaco procura criar um espaço utópico onde os filmes existam desprovidos das várias categorias que os delimitam (USAI ET ALII, 2008, p.130). Interessa-lhe pensar o cinema para lá das dicotomias

teóricas. Interessa-lhe criar um espaço onde os filmes falariam por si, libertos das suas prisões semânticas, seriam provas vivas de um conhecimento estético. O título do programa reflecte a ideia de que os filmes são eles próprios responsáveis por estabelecer novas formas de aprendizagem estética. A experiência de contacto entre o filme e o espectador produz um espaço de negociação. Se tivermos em conta apenas aquilo que o cérebro consegue tornar consciente, perder-se-á uma parte daquilo que é o cinema. Procura-se, assim, revelar aquilo que já não pertence ao universo do familiar, do reconhecível, para alcançar o conhecimento estético do cinema⁵⁶.

A programação de Horwath e Kubelka aproxima-se daquela que é realizada nas cinematecas. A Cinemateca, como foi referido anteriormente, é um espaço privilegiado para o estabelecimento da história do cinema. As grandes cinematecas possuem as cópias originais dos filmes e o material técnico para a sua exibição. Esse facto torna possível a exibição das cópias tendo em conta os pressupostos originais da sua exibição. Este aspecto é muito importante para Horwath e Kubelka, o respeito dos modelos originais da exibição dos filmes. Os dois programadores acreditam que o programa não deverá ser uma simulação ou uma referência indirecta, mas um exemplo real da articulação cinematográfica (ARROBA, 2012, p.16). Os dois são historiadores que colocam os elementos da história no presente da exibição. Outro aspecto interessante na programação das cinematecas, é a extensão dos programas. O mesmo programa pode ocupar uma temporada inteira de programação. Na *documenta 12*, Horwath selecciona 50 filmes da segunda metade do século XX, o programador faz uma selecção bastante abrangente que tem em conta várias formas e géneros do cinema. Embora, o programador reconheça o valor comparativo de colocar dois filmes lado a lado, este acredita que o produto desta comparação não oferece uma visão abrangente do cinema e da sua história. O programador procura ultrapassar as grandes dicotomias do cânone fílmico. O objectivo de Horwath é criar uma “teia” que vá criando “faíscas” à medida que os filmes se vão encontrando (ARROBA, 2012, p21). Estes programas reflectem uma ideia de história activa do cinema. A história não se revela pela enunciação de

⁵⁶ “The title of the Documenta film programme, «Zweimal leben/Second Lives?», is also related to this, to the aesthetic function of cinema – in the old-fashioned (but proven) sense of individual renewal through aesthetic experiences”. (USAI ET ALII, 2008, p.130)

momentos indiciais dessa história, mas através da uma vasta reactualização proporcionada pela exibição.

Para os dois programadores, se o espectador puder assistir ao filme na sua forma original, o filme articulará a sua experiência crítica do mundo. Esta hipótese de programação não anula, no entanto, a interpretação e a visão do programador. Os dois programadores acreditam que as suas ideias não deverão limitar o programa. Ambos produzem eventos onde a história do cinema se anima na sala. Em cada um dos programas existem, porém, limitações à história do cinema. A história absoluta do cinema, só poderia ser traduzida num programa que tivesse em conta todos os filmes e todas as projecções já feitas. As limitações feitas pelos dois programadores têm por base um princípio teórico. No caso de Kubelka, os filmes que selecciona surgem em oposição a uma ideia de cinema industrializado. O seu programa, tem como objectivo trazer para o centro da análise histórica do cinema os filmes que Kubelka acredita serem os melhores exemplos de um cinema enquanto arte autónoma. Por outro lado, embora Horwath seja mais abrangente na sua selecção filmica, esta pressupõe também um princípio teórico. Segundo o próprio, os filmes que selecciona referem a modernidade do cinema referida por Deleuze no seu livro *a Imagem-Tempo* (USAI ET ALII, 2008, p.133).

O gesto do programador remete invariavelmente para a sua interpretação dos filmes que exhibe. Embora procure respeitar o público e o filme, como foi referido no capítulo anterior, programar implica colocar-se entre o público e a sua recepção do filme. No seu texto, *The Ethical Presenter: Or How to Have Good Arguments over Dinner*, Laura Marks afirma que a única forma de respeitar o público e os filmes seria a construção de um argumento que justificasse o programa. O argumento, seria para a autora o mecanismo ético, que permitiria ao programador apresentar qualquer programa, respeitando os filmes e o público. Marks propõe o seguinte raciocínio da académica Robin Curtis:

“A curadoria de um programa seria o argumento, uma afirmação bem definida, defensável e pertinente. Um argumento precisa de uma tese. E uma tese precisa de um verbo. Sem estes, a curadoria de programa não teria sentido.”⁵⁷ (MARKS, 2004, p.39)

Segundo Curtis, o programa seria a tese e o filme o seu verbo. A transformação do programa em tese pressupõe um programa montado em virtude de uma preposição, algo que se pretende provar. Os filmes tornam-se predicado de uma frase. Para Curtis, um dos objectivos do programa será tornar acessível o seu significado. Este tipo de programa pressupõe que o programa seria a consequência de um raciocínio claro, ou seja, cada filme seria seleccionado tendo em conta aquilo que significa. Pressupõe que a exibição cinematográfica depende dos materiais textuais que a antecedem. Os catálogos e os textos que acompanham as sessões tornam-se instrumentos de clarificação. O programa estaria por isso dependente da escrita, e seria definido tendo em conta os seus pressupostos. Este princípio programático manifesta-se muitas vezes em programas temáticos. O tema surge como a matéria que se repete em todos filmes e que serve de elemento de ligação no programa. O tema é um mecanismo facilitador da interpretação do programa. O espectador entra na sala com uma ideia daquilo que vai ver. O tema reduz o trabalho daquele que vê os filmes, o espectador justifica facilmente aquilo que vê.

Tendo em conta o tópico, gostaria de partilhar a minha experiência como programador do **Festival IndieLisboa**. Depois de apresentar uma sessão de curtas-metragens, já no exterior da sala, um espectador que tinha assistido à sessão perguntou-me o porquê da inclusão de um dos filmes programados naquela sessão. Tentei, nesse momento, transmitir-lhe alguns dos princípios de programação do festival. Ele percebeu, porém, que eu partilhava de certa forma da dúvida dele. O programa não havia sido delineado por mim, mas sim pelo programador Miguel Valverde. No festival, os programas são pensados tendo em conta o difícil equilíbrio entre a individualidade dos filmes e a sua experiência no colectivo. Os filmes são seleccionados pela sua qualidade, são seleccionados porque lhes foi reconhecida uma voz única, que merece

⁵⁷ “A curated program is an argument, a well-defined, defensible, pertinent statement. An argument needs a thesis. And a thesis needs a verb. Without these, a curated program is meaningless.”

ser partilhada. O programador responsável por delinear as sessões deverá, portanto, ter em conta a melhor forma de lhe dar voz, no meio dos outros filmes.

O programa em questão era composto por quatro filmes documentais e por uma ficção. A dúvida do rapaz remetia-se à inclusão da ficção neste programa. O filme *Une Sur Trois*, uma comédia sobre duas amigas adolescentes que descobrem que uma delas está grávida. O filme surgia depois de um documentário, que usa o *found footage* para nos revelar um projecto urbanístico falhado nos anos setenta. E antes de um documentário duro sobre uma mulher que inicia uma viagem que a colocará diante do homem que a molestou. O efeito de estranhamento provocado por *Unes Sur Trois* não é gerado pela diferença de géneros, mas sim pela proposta discursiva completamente distinta dos dois outros filmes. Esse filme define-se por uma leveza aparente, pelo seu discurso sorridente. Os restantes filmes definem metodologias certas, os seus discursos trabalham de forma séria temas complicados. A leveza da ficção choca essencialmente com o filme que se lhe segue. No filme *A Woman and Her Car*, uma mulher filma-se durante uma longa viagem termina no confronto com o seu molestatador. Neste percurso, somos testemunhas das consequências do seu trauma. Assoma-se a dúvida, como podem estes dois filmes, tão diferentes, conviver no mesmo programa? Esta dúvida manteve-se comigo durante muito tempo. O tempo teve, porém, um efeito esclarecedor. O tempo de reflexão foi responsável pelo florir de um percurso, um elo possível entre os vários filmes. Nestes filmes, expressam-se diferentes formas do indivíduo se relacionar com a sua história e com o outro. No filme *Villeneuve*, o processo arqueológico de reconstrução simbólica da utopia urbana, é um processo pessoal. A narrativa do bairro é também a sua narrativa, através das imagens do bairro a autora reencontra-se com a sua infância e com os seus pais. Em *Un sur Trois*, a aparente leveza da narrativa é o mecanismo que o filme usa para estabelecer uma ligação com o público. Por debaixo da simpatia das personagens, está o conflito profundo das duas. A adolescente grávida terá de reescrever a sua identidade, e as duas terão de se reencontrar, e aprender a viver em conjunto na sua nova realidade. O programa ultrapassa as diferenças de estilo e mostra-nos figuras que procuram restabelecer uma identidade, um encontro consigo e com o outro. As afinidades internas destes dois filmes lançam uma luz diferente sobre o terceiro filme. Este novo percurso leva-nos a

um lugar diferente. A *Women and her Car*, não será um filme sobre o conflito entre a vítima e o agressor, será um filme sobre a cumplicidade entre uma mãe e um filho. É a mãe que se filma, mas é o filho, o autor do filme, é ele que reorganiza a memória traumática da mãe, com o intuito de a libertar. Este programa sob a égide da descompartmentalização revela-nos a relação heterodoxa destes três testemunhos. Esta dúvida produziu em mim um tempo de reflexão que ajudou a libertar a potência de cada uma destas vozes.

Voltando agora à ideia do temo como ponto de partida de um programa, o tema torna simples o percurso do espectador, este não terá de trabalhar para dar sentido àquilo que vê, por esse motivo as verdades dos filmes mantêm-se encobertas. No meu entender o percurso do programa deverá ser marcado pela surpresa, pela desfamiliarização. Como Langlois definiu desde o princípio, é preciso deixar o público inquieto, a perguntar-se porque viu aquele filme, isso irá obriga-lo a construir relações, a tornar visível aquilo que não está implícito. Se queremos que o cinema seja expressão do mundo, o programa deverá ser tão difícil, quanto o mundo que nos rodeia (GASS, 2014, p.27). Um programa limitado por uma tese expressa-se na sua qualidade monolítica, é uma estrutura rígida que nega ao espectador o seu espaço interpretativo. Um programa que pretende provar um argumento implica invariavelmente a limitação dos filmes: “[...] tratar filmes como provas priva-os de sua qualidade cinematográfica”⁵⁸ (STRATHAUS, 2004, p.13).

A hipótese argumentativa do programa é na realidade a negação do filme e do espectador. O que um programa tese faz é exhibir um conjunto de tempos mortos. Esse pressupõe o retrocesso do cinema, implica transformar o cinema em escrita. Os filmes são seleccionados não pela sua qualidade estética, mas pelo seu significado. O programador transforma os filmes em palavras. Programar cinema, como sugere Stefanie Strathaus, é um processo visual (Op. cit p.13). Na base da hipótese sugerida por Marks, está a tentativa de definir a programação como uma prática artística autónoma. Procura-se criar um conjunto de regras que definam de forma absoluta o programa. Pretende-se validar a prática da programação. Contudo, o efeito, é o contrário, o que se propõe é a negação da qualidade única do programa, ou seja, a sua matéria, os filmes.

⁵⁸ “[...] treating films like proofs deprives them of their cinematic quality.”

O programa dependente do texto, deixa de valer por si e pelos seus filmes, passando a definir-se segundo práticas discursivas extrínsecas. Programar é uma prática rudimentar, colocar filmes em sequência, é um gesto intuitivo. Num programa um filme não deverá ser adjectivo, emprega-lo como qualificante numa frase programática terá como consequência a sua banalização. Os produtos que existem em paralelo à experiência do programa não deverão substituir a experiência no interior da sala de cinema. As folhas de sala da Cinemateca Portuguesa são fundamentais na experiência pensada por Bernard da Costa. São parte do ritual, são elas que iniciam a viagem fílmica. Nas entrelinhas dos textos escritos por Bernard da Costa transparece o seu talento, mas também a paixão pelos filmes que exhibe. Bernard da Costa não esquece, contudo, que estes elementos são estruturas de enriquecimento da programação, não devem, no entanto, substituí-la. Não nos podemos esquecer que a exibição sequencial dos filmes é o centro absoluto da programação, o programa é aquilo que acontece dentro da sala durante a projecção.

Pretendo sugerir uma ideia de programação que contrarie a tendência da redução do cinema pela narrativa. Não deverá ser o princípio narrativo a base da construção do pensamento na programação. As relações não deverão ser o resultado de uma síntese narrativa. O processo de significação na programação deverá ter uma componente semiautónoma, que escapa à intenção do programador e à percepção do espectador. A programação não deverá, no entanto, ser anti-narrativa. Esta relação, como tem vindo a ser definida expressa uma dinâmica de forças em constante re-significação. A função da programação é criar uma experiência dos filmes, que possibilite ao espectador a agência sobre estes sugerida inicialmente pelo realizador.

Gostaria de voltar a referir a minha experiência, desta vez como espectador, no ano 2014, quando fui convidado para ser júri universidade no **Festival IndieLisboa**, tive a oportunidade de ver todos os filmes que faziam parte da Competição Internacional de longas-metragens. Cada sessão da Competição Internacional de longas pode ser vista por si só, aliás, a maior parte do público não terá a oportunidade de ver todas as sessões programadas para essa competição. Posso, portanto, afirmar que não existe um argumento bem estruturado, uma tese que organize todas estas sessões, no limite esta selecção é baseada na qualidade dos filmes. Dito isto, a memória de cada um dos filmes

que vi nessa semana está intimamente ligada à memória de todos os outros. As condições da experiência, o facto de ter visto todos os filmes no mesmo contexto, num espaço de tempo limitado, produziu uma memória que é composta por todos os filmes. Embora, cada filme mantenha a sua individualidade a recuperação mnemónica de um destes filmes, terá como consequência rememoração de um outro. O programa não foi apenas responsável por unir os filmes na minha memória, a interpretação de cada um dos filmes produz-se tendo em conta todos os filmes do programa. Dou como exemplo os filmes *Belleville Baby* e *Quand Je Serai Dictateur*, que surgem frequentemente em conjunto na minha memória. O facto de ambos os filmes se constituírem formalmente de forma semelhante, ambos constroem a sua narrativa tendo como ponto de partida a montagem de imagens de arquivo, teve como consequência a intensificação das suas diferenças. Embora sejam formalmente semelhantes os seus movimentos são opostos. O programa promove uma leitura em articulação, cada filme é pensado em virtude do outro, promovido pelas aproximações e pelas diferenças entre ambos. Mesmo que não se estabeleça um ponto de partida teórico, o saber dos filmes irá invariavelmente produzir um novo conhecimento. Um conhecimento que se forma no cruzamento entre os filmes, o programador e o espectador.

Irei referir agora um dos momentos mais interessantes do programa, que não foi ainda referido neste ensaio. O Q&A, depois de uma sessão, é um instrumento fundamental na materialização da sala de cinema como espaço de partilha de conhecimentos. É a altura, na qual, as várias figuras intervenientes na criação da experiência cinematográfica se encontram cara a cara. A maior parte destas sessões conta com a presença do realizador e do programador. No caso do **Festival IndieLisboa**, os programadores são também interlocutores. Neste momento de perguntas e respostas, são eles que iniciam o diálogo com o realizador e gerenciam as perguntas do público. Este é um momento de clarificação, onde o espectador tem a oportunidade de confirmar leituras ou sugerir novas hipóteses, que de outro modo permaneceriam obscuras. Esta partilha tem ainda uma outra função, o prolongamento da memória dos filmes no espírito do público. Este espaço produz uma nova camada de interpretação, não tanto pelas afirmações do público ou do realizador, mas pelas questões levantadas pela discussão. Estas sugerem novas possibilidades de percursos de significação que

serão continuados fora da sala de cinema. É a situação onde o público não só questiona os filmes, mas o próprio programa. O público traz consigo o seu próprio conhecimento, a sua experiência do mundo, que partilha com os elementos em frente à tela. Esta experiência é enriquecedora não só para o espectador, mas também para o realizador e programador. Embora possa ser frustrante, para o realizador, a procura por parte de alguns elementos da audiência, pelo sentido absoluto do filme. É fascinante quando o realizador é surpreendido pelo público, quando este revela uma área recôndita do seu filme, onde este ainda não havia habitado. Para o programador é uma experiência grandemente enriquecedora, é a circunstância onde este começa a fazer sentido do seu próprio programa. O programador vê no outro a virtualidade das relações por ele sugeridas.

O programador coloca diante do seu público um texto visual, que nega invariavelmente a sua materialização. Uma visão que não é inocente, mas que deve lutar contra a prisão do argumento. Esse texto poderia ser definido como um pensamento marcado pela recontextualização automática e constante. O pensamento produzido pelo programador é reatualizado pelo espectador do programa durante o evento. Este povoa-se por questões que simultaneamente se vão resolvendo e complexificando. O espectador procura responder às questões enunciadas pelo programador. Na sua cadeira o espectador experiencia as dúvidas do programador. Programar implica necessariamente um grau de incerteza, um salto no desconhecido. A dúvida é um mecanismo importante do processo criativo do programador. Porquê escolher estes filmes e não outros? A escolha é um gesto criativo, marcado pela subjectividade do programador. O programador inicia essa escolha não com as respostas, mas sim com várias questões. O programa é o mecanismo do programador resolver as suas dúvidas. Este partilha com o público as suas dúvidas, as suas inquietações, de forma a comunicar com ele. A máquina programática é responsável pela criação de um espaço de negociação. Ao programador cabe a tarefa de guiar o seu público, leva-lo por trilhos virgens, contrariando o óbvio, o reconhecível.

Programar a visão

“A screen that is not like any other. Because the one who decides what to screen is unlike any other”.

Pablo García Canga, 14/09/1968, a *Programme* by Henri Langlois

No excerto, Pablo García Canga revela-nos o quão especiais eram as projecções na *Cinémathèque française* durante os anos sessenta. Como foi já demonstrado neste ensaio o responsável pela qualidade única destas sessões foi Henri Langlois. No seu ensaio, Pablo García Canga revela-nos a especificidades do trabalho de Langlois através do programa por ele engendrado no dia 14 de Setembro de 1968. Langlois selecciona quatro filmes nesse programa: *Blind Husbands* (Eric Von Stronheim, 1919); *The Big Sky* (Howard Hawks, 1952); *Bonjour Tristesse* (Otto Preminger, 1958); e *Band à Part* (Jean-Luc Godard, 1964). Canga propõe-nos um espectador imaginário que tenha assistido aos quatro filmes seleccionados por Langlois. No seu programa, projecta 45 anos da história do cinema, num percurso que ultrapassa categorias e nacionalidades. Como programador respeita cada um dos filmes no programa. Langlois é um cinéfilo que escolhe os filmes porque se apaixonou pelas suas idiossincrasias. Cada um dos quatro filmes é para Langlois o filme mais importante do programa⁵⁹ (Canga pp.87-88). A sua cinefilia será o mecanismo através do qual o autor irá construir este programa. O programa revela-nos um mapa da consciência de Langlois, ele constrói percursos prodigiosos na sua qualidade transformadora do olhar. Os filmes organizam-se na tela como se esta fosse a única forma possível de os ver. Porque esta seria a configuração, na qual, ele gostaria de os ter visto. Durante o dia, o espectador assiste a cada uma das sessões, ele confia nas excentricidades do seu guia, segue-lhe o olhar. A única coisa que garante a este espectador é certeza de que lhe mostrará algo que não tinha visto antes⁶⁰.

Analisemos de forma concreta aquilo que Langlois aqui realiza. Programar é uma prática simultaneamente simples e obscura. Na base do programa está um conjunto de obras fílmicas heterógenas, estas relacionam-se na tela por via de uma sequência

⁵⁹ “Each number [film] is, when studied carefully, the most importante one” (Canga, 2012, p.87)

⁶⁰ “You already know one of the films. Bonjour Tristesse. Or perhaps not. Because you have seen it but can hardly remember it. You didn’t know how to watch it [...] But you know that today you’ll watch it ortherwise [...] you know that you won’t watch Bonjour Tristesse in the same way, that it will be if you had never watched it before. Because of the magic of programming” (Op. cit 88)

temporal mediada pelo olhar do espectador. O que o programador faz é escolher filmes e exibi-los numa determinada ordem. A selecção dos filmes não será o primeiro acto do programador. Para os seleccionar, o programador terá de o ter visto. Como foi referido anteriormente, o programador é antes demais um espectador. Esta afirmação, aparentemente óbvia, sugere-nos que ver um filme é em si um acto criativo, que faz parte da programação. Ver um filme encerra em si complexos processos de interpretação e significação. A selecção dos filmes é consequência directa da visão do programador. As ideias que irão organizar o programa, surgem na experiência de contacto entre o filme e o programador. O programa é uma resposta a essa experiência inicial. Cada exercício de programação revela uma pequena faceta do conhecimento cinematográfico do programador. Esse conhecimento não será necessariamente o conhecimento teórico dos filmes, será a sua cinefilia. O programa é uma expressão das memórias do programador, da sua imaginação, das marcas deixadas pelos filmes. Os filmes são signos cheios de potência, que atravessam e se deixam-se atravessar por aqueles que os vêem. Ver é um termo polissémico, pode significar um conjunto variado de acções: presenciar, encontrar, reconhecer, imaginar, deduzir, prever, percorrer, provar ou conhecer. Todos estes significados manifestam-se durante a experiência do filme. O programa reflecte os percursos confusos em constante reactualização, no interior do programador. Recupero a preposição de Godard, na qual o realizador afirma que os filmes deverão ser vistos em conjunto. Um filme é visto no contexto de todos os outros filmes que já vimos. Esse contexto de comparação é estabelecido pela memória. O programa através da projecção emula as afinidades formadas no seio da sua memória. Programar inicia-se na visão, no sentido que este cria um tempo de projecção onde os filmes dialogam. Programar é um retorno a essa primeira visão do filme, é a construção de um trilho que lhe confere uma nova vida na memória do programador e naqueles que com ele partilham o programa.

A sequência programática produz um percurso, um mapeamento da ideia. O percurso sugerido pelo programador é um trajecto em profundidade. A exibição não se faz no espaço, mas sim no tempo. O tempo do programa é o tempo das imagens, da sua duração no espírito do espectador. O programa define uma experiência em sequência, cada filme é uma camada do palimpsesto por ele composto.

“os programas são como pedaços de papel que não têm sentido em si mesmos, mas que em conjunto, justapostos uns sobre os outros podem revelar as coordenadas do tesouro.”⁶¹ (CANGA, 2012, p.88)

A imagem sugerida por Pablo Canga, sugere um programa palimpséstico que revela o seu conhecimento quando o olhar atravessa os seus vários estratos. Esta estrutura não será, porém, um monólito impenetrável. No interior do programa, a ideia tem uma configuração indecisa que se produz no tempo. Estruturado por aproximações e rimas simbólicas⁶². A rima é uma possibilidade de criar continuidade no programa. Os filmes vão-se tocando por relações de uniformidade formal ou temática. O sinónimo cria conhecimento porque intensifica os pontos onde os vários filmes se repetem. Revelando temas e formas que se reiteram na sequência sugerida. A ciência da programação poderá ser explicada por processos simples de justaposição. A símile é um mecanismo natural do indivíduo criar sentido. O indivíduo produz na sua experiência do quotidiano várias relações de afinidade. Para José Bragança de Miranda “estamos imersos nas ligações. O mundo é feito de intermediações de todo o género, palavras, imagens, corpos e objectos que só ganham sentido na trama das relações que mais ou menos invisivelmente tudo suportam” (MIRANDA). Contudo, estas relações não se formam apenas pela semelhança das partes que as estruturam. A assunção de que todo o programa será feito de filmes que repetem uma mesma ideia é uma visão pobre da programação. Cada filme encerra em si uma especificidade que o define em oposição a todos os outros. É a sua qualidade excepcional que revela ao espectador uma faceta

⁶¹ “programmes are like pieces of paper that are meaningless on their own but which together overlaid one on top of the other might give the coordinates of the treasure.”

⁶² Pablo Canga relembra um segundo programa desenhado por Langlois constituído pelos filmes: *The Avenging Conscience* (1914) de D.W. Griffith, *Der müde Tod* (1921) de Fritz Lang, *The Picture of Dorian Gray* (1945) de Albert Lewin e *Spellbound* (1945) de Alfred Hitchcock. O primeiro e o terceiro filmes desta programação são adaptações de obras literárias, o primeiro é uma adaptação do conto *The Tell-Tale Heart* de Edgar Allan Poe, o terceiro é uma adaptação da obra homónima de Oscar Wilde. Estas duas obras relacionam-se também ao nível temático – “both are stories about hidden crimes behind a wall or a closed door, stories where the conscience of crime takes a physical and fantastical form” (CANGA, 2012, p. 89). O filme *Der müde Tod* partilha com *Spellbound* a história de uma mulher que tenta a todo o custo salvar o homem que ama. Os quatro filmes relacionam-se de forma alternada, o primeiro liga-se ao terceiro e o segundo liga-se ao quarto. O realizador Pablo García Canga reconhecendo estas ligações, propõe que estas possam ser rimas. Assumindo-se as rimas o programa de Langlois descreve o seguinte esquema rímico ABABA, ou seja, rima alternada (Op. cit p.89-90).

única do mundo que o rodeia. O programador deverá ter em conta que cada objecto fílmico, por si seleccionado, se define pela sua dissemelhança com os demais objectos. Voltando a Bragança de Miranda: “A experiência dever ser considerada como um continuum de fragmentos, dispersões, pedaços, cuja união tem algo de enigmático.” (Op. cit.). A principal ambição do programador é transmitir ao espectador a qualidade “enigmática” do programa. O programador combina, reorganiza e monta os filmes segundo princípios de ressonância e dissonância. A organização é muitas vezes indeterminada, feita de impressões, sugestões, é obscura. O engenho do programador subsiste no equilíbrio complicado entre o racional, o intencional e as estratégias intuitivas de afinidade. A imagem existe numa continuação descontínua, ela é referência do seu passado e antecipação do seu futuro. Um programa que tenha apenas em conta o racional irá produzir um objecto que terá por base um conceito absoluto. O programa será, portanto, a continuação da tese proposta pelo programador, este nega, assim, a especificidade dos filmes.

“Qualquer ligação absoluta é efeito de uma «imagem» que, enquanto tal, oculta as próprias ligações. Estas só se notam quando constituem problema, normalmente em períodos de crise” (Op. cit.)

A riqueza do programa está relacionada com criação de encadeamentos múltiplos de ressonância e dissonância, que provocam esses períodos de crise. A pretensão do programa será construção de um espaço que se organize segundo o princípio do “bom vizinho”. Segundo Agamben, esta seria a lei que presidia a organização da biblioteca de Aby Warburg. Segundo o filósofo, as obras no interior, da biblioteca do historiador alemão, não estão organizadas por ordem alfabética, a sua organização não responde a nenhum sistema de categorização: autor, data, tema. A sua organização obedece na realidade aos desejos internos do seu criador. A biblioteca era uma entidade viva, em constante reactualização, a sua organização mudava quando os seus interesses se alteravam, ou quando este mudava os seus métodos investigativos. A sua biblioteca expressava os mesmos princípios de afinidade e memória proposto por Warburg no seu Atlas. Cada livro na sua biblioteca, era um núcleo simbólico da rede que relaciona a totalidade da biblioteca. Cada livro estava organizado de forma a relacionar-

se com os seus livros contíguos. Esta organização pressupunha que a questão enunciada por cada livro, não seria respondida no próprio livro, mas naquele que estava ao seu lado (AGAMBEN, 1999, p.9n284). Num programa, cada filme encerra em si parte da ideia, cada um enuncia uma questão que será resolvida pelo seu “vizinho”. Num programa não existe uma hierarquização dos filmes. Cada um é simultaneamente um ponto de partida e um ponto de chegada. Como na biblioteca de Warburg, o labirinto que guia o leitor/espectador numa viagem desnorteante, estabelece uma série de desvios, onde novo conhecimento se revela. A biblioteca, como programa, revela imagem labiríntica do seu autor (Op. cit p.9n284). A imagem labiríntica do seu programador é composta por toda a cinefilia do programador, pelo seu conhecimento, pela sua experiência.

Recupero a ideia de programa como instrumento criador de heterotopias. Quando colocados em sequência produzem-se crises entres os filmes, estas revelam as relações de analogia, mas também as suas diferenças. O programa produz sentido através de relações de parença, mas principalmente pelas anomalias criadas pela justaposição dos filmes.

"Os quatro filmes não parecem não combinar. Excepto, talvez, agora que pensa nisso, no facto de que eles não combinam. Pode ser isso que têm em comum, na medida em que eles combinam."⁶³ (CANGA, 2012, p.92)

A conclusão a que Pablo García Canga chega no excerto supracitado é consequência de um longo percurso heurístico. O autor procura estabelecer várias relações de proximidade entre os quatro filmes. Todas as possibilidades propostas por Canga revelam caminhos sem saída. Qualquer tentativa de redução destes quatro filmes a uma ideia comum conduz ao erro. O programa de Langlois não define uma coerência reconhecível. Os filmes seleccionados não se estabelecem como elementos de uma soma, com um resultado reconhecível. Neste programa 1+1+1+1 não é igual a 4. Existe algo no entremeio dos filmes que altera o resultado desta soma. A montagem fundamenta-se no facto de existir um abismo entre as imagens. O seu objectivo será

⁶³ "The four films don't seem to match. Except, perhaps, now that you think about it, in the fact that they don't match. That might be what they have in common, in that they don't add up."

expor esta nova dimensão, o “entre-imagens”, o espaço da ressonância. A programadora Stephanie Schulte Strathaus, directora do *Forum Expanded* da *Berlinale*, refere que a condição mínima do programa é a exposição de pelo menos dois filmes. O filme necessita que outro filme o intercepte, é a partir da fricção entre os dois que o interstício se forma⁶⁴.

“Embora os filmes sejam autónomos, como as mónadas de Leibniz e existem entre eles, quando projectados através do raio de luz do projector - uma máquina de analogias - eles produzem ressonâncias, elementos invisíveis que são gerados quando os filmes são alinhados um após o outro.”⁶⁵ (ARAÚJO, 2012, p.56)

No excerto acima, Celeste Araújo refere-se ao interstício como sendo o local onde a fricção produzida pelos filmes em contacto gera os “elementos invisíveis” da programação. Esses “elementos invisíveis”, como Strathaus expõe, serão o conhecimento que se origina nos filmes e os ultrapassa. O programa enquanto evento cinemático coloca em funcionamento os processos mnemónicos que estão na base da relação do indivíduo com o filme. Como foi referido anteriormente, o momento da projecção é o instante cinemático mediado pela memória do espectador. Os processos mnemónicos envolvidos na estruturação daquilo que o espectador experiencia na tela são trabalhados pelo programa. O espaço comparativo gerado pelo programa, irá produzir no espectador uma memória que será o resultado das várias memórias em contacto. As memórias dos filmes, da combinação dos filmes e a memória do programa. A memória do filme seria a contingência da experiência fílmica, a marca indelével do filme no espectador. Num subcapítulo anterior⁶⁶, utilizei o exemplo dado por Victor Burgin para sugerir que as memórias dos filmes tendem a aglutinar-se, a produzir linhas de sentido conjunto. Este tipo de memória seria a memória da combinação dos filmes.

⁶⁴ “Each “in-between” is the result of confrontation, or friction; it marks a movement and assumes at least two points of departure. It is because of this that a program always needs at least two films that together form this “in-between”, this third space that the viewer will remember together with the films themselves.”

⁶⁵ “Although films are autonomous, as Leibniz’s monads and there exist between them, when projected across the beam of light of the project – a machine of analogies – they produce resonances, invisible elements that are generated when films are aligned one after the other.”

⁶⁶ Ver o subcapítulo A Projecção cinematográfica, o momento transitório.

A memória instantânea de Burgin está presente na experiência geral do programa, esta não deverá ser confundida com a memória do programa. O programa pela especificidade da sua experiência produz uma relação distinta entre os filmes e o seu espectador. Num programa as duas primeiras formas de memória estão presentes. É a memória do filme e da sua relação com todos os outros filmes, do repositório do programador, que irá afectar a sua selecção dos filmes. A memória do programa está relacionada, como reconhece Strathaus, com a experiência singular do programa⁶⁷. O programa é resultado de um “pensamento cinematográfico” que se forma através da visão. Durante a sessão, o espectador chama à sua mediação as duas primeiras memórias, mas também uma terceira memória que é a memória do programador. Esta terceira memória distingue-se das anteriores memórias porque depende da subjectividade do programador. A montagem inter-fílmica por ele estabelecida no programa é orientada pelo seu conhecimento dos filmes, mas também pela relação do conhecimento deste com a sua experiência do mundo. A sua subjectividade propõe uma organização própria dos filmes. Esta organização irá produzir uma memória singular a memória do programa, que é diferente da memória da combinação dos filmes, porque tem em conta a subjectividade do programador.

Interessa descrever os princípios que irão orientar a montagem inter-fílmica sugerida pelo programador. O programa resulta de vários passos: 1. Conhecer os filmes 2. Seleccionar os filmes 3. Organizar os filmes 4. A exibição dos filmes. Para definir a qualidade única da experiência do programa é necessário definir o último passo. Nos primeiros passos da programação, a organização do programa começa a formar-se no espírito do programador. Os filmes vão pedindo determinadas justaposições. As relações que se projectam diante do programador não reflectem somente a aposição do sentido dos filmes. O cinema, merecedor da sua classificação como tal, não se circunscreve à tradução das ideias e conceitos presentes no argumento. O objectivo do cinema não será a dissertação dos conceitos assumidos na qualidade textual do argumento. Limitar as relações do programa aos conceitos literais dos filmes é limitar a

⁶⁷ “Film historical works were therefore considered to be not only remnants or witnesses of another time, but also an experience in the present tense, in the moment of their perception. Their memory only comes into being on the moment of their viewing. The context in which this moment comes into being is decisive for audience memory of the film” (STRATHAUS, 2004, p.4)

experiência do cinema. O cinema define-se pela sua experiência visual, por uma linguagem assente na relação entre o olho e o tempo. O programador organiza, por isso, um evento que tem por base muitos dos princípios constitutivos dessa linguagem: a exibição, a memória, a montagem, o movimento, o ritmo, o tempo. Para esclarecer as possibilidades estética da organização programática gostaria de sugerir o exemplo do filme do *L'Aquarium et la nation* (2015), do realizador Jean-Marie Straub.

Este filme é composto por três capítulos, estes definem-se simultaneamente como blocos independentes na sua qualidade monumental, e como “arquipélago” cinematográfico (PAÏNI, 2002, p.110). Straub constrói o seu filme de tal forma que não seria possível produzir uma estrutura mais pura do mesmo. Como um programador, a composição que este estabelece é simples, a operação descrita por Straub é a da reunião pela sequência. Ele coloca os blocos imagéticos um a seguir ao outro na sequência segura do tempo. O primeiro bloco descreve a imagem viva de um aquário. O enquadramento perfeito da cena coloca-nos do lado de fora do aquário (figura 5). A imagem permanece inalterada durante cerca de 12 minutos. Straub aprisiona o nosso olhar, podemos somente seguir os movimentos dos peixes que se movem no interior do aquário. O realizador utiliza o tempo como motivador de reflexão. A ausência de estímulos leva-nos a questionar a imagem, procuramos definir o porquê desta imagem, porque somos sujeitados a ela por Straub. Quando o realizador nos liberta, apresenta-nos uma tela negra com o título do filme. O nosso olhar descansa diante dos termos “O Aquário e a Nação”. O capítulo seguinte conserva a simplicidade formal do capítulo anterior. Um homem lê o texto *Les Noyers de l'Altenburg*, de Malraux. O texto irá retroactivamente produzir sentido, a imagem inicial vai-se enchendo pelas linhas do texto de Malraux. O ponto final deste “programa” é o excerto do filme *La Marseillaise*, que Straub inclui inalterado. Straub ordena os três fragmentos de forma a conduzir lentamente o espectador até ao excerto de Renoir. O excerto seleccionado por Straub encerra em si toda a dimensão política do cinema de Renoir. As formas do seu cinema revelam-se em contraponto com o que foi mostrando anteriormente. O filme de Straub não existiria sem o génio de Renoir. Como Godard nas suas *Histoire(s)*, faz cinema com o cinema dos outros. Os princípios são, no entanto, diferentes. O gesto de Straub está mais próximo das limitações do programador do que da hiper-programação de Godard.

Escolhi o filme de Straub por encerrar em si os princípios da programação. Straub selecciona três objectos que encerram em si mesmo uma qualidade fílmica exclusiva. Ele relaciona-os através da sequência temporal da exibição, como um programador o faria. E define com eles tempos de exibição criando ritmos e andamentos, alteram profundamente a sua experiência. Produz-se, no final, um objecto que através da justaposição antecipa significados. A experiência dos três fragmentos como Straub a define, motiva novas leituras políticas e estéticas.

Os mecanismos estéticos que o programador usa, para criar as suas sequências fílmicas são semelhantes àquelas que os filmes que as constituem empregam. Para o torna visível, o programador terá de produzir uma linguagem que se expresse na qualidade cinemática do objecto que pretende tornar visível. O programador deve conhecer a linguagem cinematográfica e saber utiliza-la. O programador não será nunca o realizador, no sentido que um programa não é um filme. A qualidade estética do filme de Straub emerge da reunião proposta pelo realizador, no entanto, esta só se completa na criação de tempos e ritmos no interior do filme. De igual modo, o programador constrói o seu programa tendo em conta determinados ritmos e andamentos. Os filmes que escolhe e a sua ordem não são apenas definidos pelas relações que sugerem, o programador deve ter em conta o ritmo que estes filmes conferem à sessão. A forma como o programador gere os tempos no interior do programa é outra das formas através das quais se vão produzindo os “elementos invisíveis” da programação. Estes princípios tornam-se visíveis fundamentalmente nos programas de curta-metragens. A curta-metragem torna-se elemento de montagem, uma montagem definida pela sequência dos filmes no tempo da exibição. Os programas de longa-metragem definem-se segundo os mesmos princípios, no entanto, a sua experiência constrói-se de uma forma distinta. Os programas de curta-metragem produzem um único núcleo através do qual todo o sentido se constrói. Os programas de longa-metragem criam uma rede extensa formado por vários núcleos. Cada um dos núcleos propõe uma determinada visão que subsiste enquanto tal. Estes relacionam-se também com os outros núcleos que formam essa rede, produzindo novas ideias a partir dessas novas relações (ARROBA, 2012, p.17).

O programa independentemente da sua forma é responsável pela criação de uma experiência única do cinema. Godard afirma que a imagem existe sempre no plural,

quando se montam duas imagens existe sempre uma terceira. O programa deverá seguir o mesmo princípio. Num programa cada encontro de dois filmes deverá sugerir um terceiro. Será essa instabilidade que manterá o programa em movimento. O programador constrói uma estrutura em contraponto, ele realiza uma ideia composta a várias vozes. O programa através de vários processos de organização, cria fricções que originam micro-crisis, estas colocam em evidência as várias relações em funcionamento. As relações tornam-se nesse momento visíveis revelando os segredos obscuros dos filmes, abrindo novas possibilidades para a composição de novo conhecimento.

CAPÍTULO II

(D)ESCREVER O PROGRAMA CINEMATOGRAFICO

O que se expressa nas páginas seguintes é o equivalente do guião cinematográfico. O que aqui se mostra é a planificação de um ideal de programa. O programa na sua acepção real só se poderá concretizar na exibição dos filmes aqui seleccionados. Depois de tudo o que aqui escrevi não seria capaz de transformar em texto a experiência deste programa. O que aqui deixo são as questões que fundamentaram esta planificação.

O pensamento que orientou esta planificação tem a sua génese na relação feita por Vivian Sobchack entre o aforismo de Merleau-Ponty; “uma expressão da experiência pela experiência” e o cinema. Esta justaposição suscitou em mim uma reflexão que ultrapassou aquela expressa no primeiro subcapítulo desta dissertação. O que Sobchack está realmente a justapor é poder de significação da filosofia, aquilo que Merleau-Ponty denomina como o “sentido selvagem”. A autora compara a aptidão da filosofia para produzir novo conhecimento ao engenho do cinema. O engenho do cinema estaria numa posição privilegiada para poder ser a expressão da experiência do indivíduo. A experiência dos sentidos que tornam possível essa experiência.

O objectivo desta planificação não será a justificação da preposição acima expressa. A dúvida é a verdadeira instigadora deste percurso fílmico. Como expõe o

filme as manifestações da experiência? Se o filme transformar em experiência a experiência do indivíduo, poderá o cinema captar o significado da percepção que escapa à compreensão racional? A experiência do homem com o mundo define-se, tendo em conta uma determinada relação entre esse corpo sensível e o consciente. A minha selecção terá em conta esse espaço relacional entre o sensível e o consciente. O meu caminho inicia-se na visão, é um caminho óbvio, a maioria confere ao cinema a primazia da visão.

O meu olhar inicia-se no olhar sugerido por *Parece la Pierna de una Muñeca*, um olhar definido pelo plano-sequência. A visão proposta enche-se por uma voz que oferece certos sentidos ao olhar. Esses novos sentidos criam complicações àquilo que vemos ver, confunde-se aquilo que se vê com o que se ouve. O *raccord* possível entre os filmes de Jazmin López e Jean-Gabriel Périot é o olhar. Existe uma fricção entre o olho ausente no filme de López e a câmara de Périot paira sobre os olhos da mulher que observa os quadros de Gerhard Richter. A sua *gaze* enquadra os corpos deformados por Richter. O princípio obscuro que guia o seu voyeurismo instiga em mim a procura de uma nova testemunha. Alguém que torne clara a direcção deste olhar. Em *Dekalog: Six*, a relação entre a testemunha – Tomek – e o testemunhado – Magda, não soluciona retrospectivamente o enigma. Não existe uma relação significadora entre o filme de Périot e Kieslowski. Na verdade, o desejo de Tomek encontra o seu duplo noutras memórias do cinema, que não estão representadas neste programa. Esta monomania é reconhecível, não me interessa comparar o óbvio. Interessa-me pensar na impossibilidade absoluta de ligação entre aquele que vê e o que é visto, revelada por Kieslowski. O que se torna visível é a distância entre aquele que vê e o que é visto. Vai ganhando corpo aquilo que está para além do observável, o que está no meio dos dois. A curta-metragem de Claudio Caldini é um bonito epílogo, existe qualquer coisa de ilusoriamente reconfortante na sua cadência. Entre este filme e o anterior estabelece-se uma relação anómala. A articulação dos dois gera confusão, todavia, existe algo que eu não consigo explicar, no plano da janela, que completa a minha experiência dos filmes anteriores.

O corpo é o local onde se estabelece a mediação entre a experiência e os sentidos. Interessa-me tornar visível essa mediação, talvez seja possível vislumbrar uma

pista nesta segunda sessão. Existe uma ideia errada de que uma curta-metragem diante uma longa será apenas um apontamento, um pequeno pormenor na sessão. Na realidade *A Caça* de Manoel de Oliveira reverbera em cada plano de *Mouton*. A curta de Oliveira estabelece-se como um diagrama de forças, um modelo de como filmar o efeito dessas forças no corpo. Talvez o duo francês não tenha visto o filme de Oliveira, mas existe em *Mouton* uma reintegração desses princípios, talvez o tenham visto. O jovem Mouton e as figuras d'*A Caça* – enunciam em si a expressão fílmica do “corpo sem órgãos”, na sua indeterminação descrevem uma materialidade capaz de captar forças e tensões que as deformam. Essas deformações não se materializam na sua fisicalidade, na forma como a câmara os representa. Os filmes sacrificam estas figuras, no caso do filme de Manoel de Oliveira o sacrifício é o desfecho da diegese, ele não precisa de continuar. Em *Mouton*, procura-se um filme para lá dos destroços deixados pela imolação da diegese. Não será o corpo, pelo menos não aquele corpo, a solução do filme. São várias as evidências que separam estas duas obras, estas tornam mais premente o seu ponto de encontro. Existe um pensamento do corpo que os une, é lá que os signos do filme se assumem na sua forma plena, provocando uma ressonância entre o objecto fílmico e o espectador.

Na terceira sessão forma-se um jogo interessante entre os órgãos do corpo e o corpo do filme. O filme *L'Amateur* de Olivier Smolders surge aparentemente como uma síntese das sessões anteriores, talvez o seja. Aqui o olhar está directamente ligado à câmara, torna-se visível o material que torna possível a visão. No entanto, a razão da escolha deste filme está expressada na sinopse proposta por Smolders: “L'histoire d'un homme qui embaume la nudité des femmes”. O termo embalsamar (*embaumer*) encerra em si um duplo sentido. Descreve o esforço de protecção do corpo às decomposições da morte, mas também um gesto de aromatização, impregnar o corpo de aromas. É este segundo sentido que se manifesta na minha experiência do filme. O que Smolders consegue, neste filme, é dar cheiro a estes corpos. Através dos sentidos que o cinema possui ele aviva um outro, o olfacto. Este princípio da sinestesia comprova-se no filme *Vivir para Vivir*. O que me interessa neste filme é a transformação do corpo fílmico no corpo orgânico que surge diante de mim. As imagens são ocupadas pela experiência sensorial dos órgãos. O coração é insinuado pelo som reconhecível do seu

batimento, justaposto sobre um electrocardiograma. A organização é estruturada pelos sentidos, que se vão tornando cada vez mais abstractos. Talvez o filme *Le Révélateur* não seja uma escolha óbvia para suceder ao *blow-up* final do filme de Lertxundi, muito provavelmente é a escolha errada. Mas o filme foi-se impondo, foi a minha última escolha, lutei durante muito com esta ideia de repetir um realizador, principalmente porque nesta ordem os filmes tocam-se. Originalmente no seu lugar, tinha seleccionado o filme *In Waking Hours* (2015), das realizadoras Sarah Vanagt, Katrien Vanagt. Este regista uma experiência simples, inspirada por Plempius, que nos mostra o funcionamento técnico do olho. O olho revela-se como prótese da visão. Esta escolha seria demasiado transparente, as relações eram demasiado óbvias. O filme não se representava a si, surgia como um ponto final do raciocínio. Por essa razão tive de ceder aos meus instintos e incluir o filme de Garrel. O corpo não se torna imagem no filme de Garrel, como no filme *In Waking Hours*. Na realidade o filme é ele próprio expressão de um corpo, um corpo sensível, nesse sentido aproxima-se do filme *Vivir para Vivir*.

A última sessão será composta somente pelo filme *Les hautes solitudes*, no entanto, esta deverá ser vista como consequência de todas as outras. O programa estabelece uma espécie de trilho que caminha a passos largos para este filme, o programa apresenta-se quase como um guia para o filme de Garrel. Decidi deixa-lo isolado nesta sessão, por acreditar que ele é simultaneamente frágil e absorvente. Neste filme existe um pouco de cada um dos outros filmes. Influenciado por esta sequência reconheci em certos planos, o rosto que já tinha visto no quadro de Richter atrás representado. O corpo de Jean Seberg é o local para onde todos os filmes anteriores convergem. A qualidade porosa do filme torna-o o receptáculo perfeito para este tipo de projecções. Tornou-se por isso premente dar-lhe um espaço seu nesta planificação. Foi necessário criar um espaço entre o filme de Garrel e todos os outros, com o intuito de criar entre eles um abismo. Este passará, assim, a significar através da diferenciação. O filme *Les Hautes Solitudes* concretiza o efeito iniciado por *Le Révélateur*. A imagem acerca-nos sem mediação afectando-nos. Deleuze expressa-o de uma forma mais eloquente, imagens no filme de Garrel produzem “a shock to thought, communicating vibrations to the cortex, touching the nervous and cerebral system directly” (DELEUZE, 1997b, p.156). Por essa razão tornou-se a única escolha possível para terminar este

programa. O filme de Garrel, avalia a relação obscura entre o sensível e o racional, o que o realizador coloca na tela produz um conhecimento sensível, um conhecimento que se materializa no indivíduo sem nunca se tornar visível.

Não se pretendeu justificar as escolhas ou funcionamento do programa, sugeriu-se apenas o meu percurso mental na estruturação deste plano. As últimas páginas traduzem somente as possibilidades por mim levantadas diante dos filmes planificados. Estas não serão necessariamente as mesmas relações suscitadas num espectador diferente, elas são consequência directa da minha cinefilia. Este percurso será, no entanto, invariavelmente expressão das minhas questões iniciais. As questões que eu pretendi partilhar com o outro, através da programação.

[CONCLUSÃO]

Neste ensaio definiu-se a prática da programação cinematográfica na sua relação com a experiência cinematográfica. A programação enquanto instrumento criativo depende dos instrumentos que possibilitam a concretização do cinema. Esta prática foi, por isso, definida inicialmente tendo em conta as condições essenciais da projecção. Como elemento que atravessa o evento efémero do cinema, a programação está intrinsecamente dependente da experiência de contacto em funcionamento, durante a projecção. Apesar de ser organizado antes da sessão de cinema, é no momento da projecção que programação que concretiza. É a projecção que monta no espírito do espectador a sequência programática. Definindo uma montagem criadora de crises que tornam visível o abismo, o espaço entre imagens. Revelam-se as linhas invisíveis organizadoras da imagem absoluta. Gera-se um olhar em articulação, onde cada imagem/filme gera uma ideia que se complementa na imagem/filme seguinte. A programação como o cinema subsiste no olhar do espectador. O programador com o espectador a sua visão. Na relação entre o programador, os filmes e o espectador gera-se uma nova visão. Uma visão que é imanentemente parte dos filmes programados, mas que os ultrapassa. Concluo, por isso, a presente dissertação com a consciência que a programação se define como o instrumento possibilitador de uma nova visão do cinema. Uma visão instável, transformadora e regeneradora, o programador especula através

dos filmes. Ele coloca diante do espectador um percurso inacabado, roga-lhe que confie nele, que o percorra. O resultado é o encontro solidário entre o programador, os filmes e o espectador.

Foi isso que fiz no final deste ensaio, sugeri um conjunto de filmes e uma determinada forma de os ver. Sugere-se uma forma de ver o corpo através do cinema, a partir do meu conhecimento dos filmes.

Termino esta dissertação com uma frase inspirada num texto de Jean Marcel sobre Jean-Daniel Pollet, o programa não existe numa imagem única, mas sim na combinação de muitas imagens⁶⁸.

[BIBLIOGRAFIA]

AGAMBEN, Giorgio. *Potentialities Collected Essays in Philosophy*. Stanford: Stanford University Press, 1999.

ARAÚJO, Celeste. "Discrete Monuments of an Infinite Film". *Cinema Comparat/ive Cinema*, 1:1, 2012, pp.55-60.

ARROBA, Álvaro. "Interview with Alexander Horwath: On Programming and Comparative Cinema". *Cinema Comparat/ive Cinema*, 1:1, 2012, pp.12-31.

AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc. *Aesthetic of Film*. Austin: University of Texas Press, 1994.

BADIOU, Alain. *Cinema*. Cambridge: Polity Press. 2013

BARTHES, Roland. "Leaving the Movie Theater" in: *The Rustle of Language*. Berkeley e Los Angeles: University of California Press, 1989, pp.418-421.

BAECQUE, Antoine de. *La cinéphilie: Invention d'un regard, histoire d'une culture, 1944-1968*, Paris: Fayard, 2003.

BAUDRY, Jean-Louis. "Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus". *Film Quartely*, 28:2, 1974-1975, pp. 39-47. BAZIN, André. "The Ontology of the Photographic Image". *Film Quarterly*, 13:4, 1960, pp. 4-9.

⁶⁸ A frase original: "le cinéma ne réside pas dans une image mais dans l'association de plusieurs d'entre elles" (MARCEL, 2002, pp.28-29)

BELLOUR, Raymond. "The Cinema Spectator: A Special Memory" in: *Audiences Defining and Researching Screen Entertainment Reception*. Amsterdão: Amsterdam University Press, 2012.

BENJAMIN, Walter. *The Arcades Project*. Cambridge; Londres; Massachusetts: Harvard University Press, 1999.

BENJAMIN, Walter. *Origem do Drama Trágico Alemão*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2004.

BERGSON, Henri. *Matter and Memory*. Nova Iorque: Cosimo, 2007.

BURGIN, Victor. *The Remembered Film*. Londres: Reaktion Books, 2004.

CANGA, Pablo García. "14/09/1968, a Programme by Henri Langlois". *Cinema Comparat/ive Cinema*, 1:1, 2012, pp.86-93.

CAVELL, Stanley. *The World Viewed, Reflections on the Ontology of Film*. Cambridge: Harvard University Press, 1979.

CRANGLE, Richard e MANNONI, Laurent. "Henri Langlois and the Musée du Cinéma". *Film History*, 18:3, 2006, pp. 274-287

DELEUZE, Gilles. *Cinema 1 – The Movement-Image*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1997a.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 2 – The Time-Image*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1997b.

DELEUZE, Gilles. *Two Regimes of Madness*. Cambridge: The MIT Press, 2007.

DOUCHET, Jean. "Godard's Science". *Cinema Comparat/ive Cinema*, 1 :1, 2012, pp. 46-49.

EISENSTEIN, Sergei. *Film Form, Essays in Film Theory*. Londres e Nova Iorque: Harcourt Brace Jovanovich, 1977.

FOUCAULT, Michel. *Order of Things*. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2002.

FRANCIS, David. "From Parchment to Pictures to Pixels Balancing the Accounts: Ernest Lindgren and the National Film Archive, 70 Years On". *Journal of Film Preservation*, 71, 2006, pp. 21-41.

GASS, Lars Henrik. "Compiling a Selection of Films is not an Artistic Strategy, it Brings Such a Strategy to Light". *On Curating*, 23, 2014, pp. 26-29.

GODARD, Jean-Luc. "The Cinémathèques and the History of Cinema". *Cinema Comparat/ive Cinema*, 1:1, 2012, pp. 9-10.

GODARD, Jean-Luc e ISHAGHPOUR, Youssef. *Cinema: The Archaeology of Film and the Memory of a Century*. Nova Iorque e Oxford: Berg, 2005.

HELDER, Herberto. *Photomaton & Vox*. Lisboa: Assírio & Alvim, 1987.

HELDER, Herberto. "Cinemas". *Relâmpago*, 3, 1998, pp. 7-8.

HORWATH, Alexander. *Second Lives - The documenta 12 film programme*, 2007. Publicado em <<http://documenta12.de/index.php?id=787&L=1>>, consultado em Agosto de 2016.

KUBELKA, Peter. "The Invisible Cinema". *Design Quarterly*, 93, 1974, pp. 32-36.

LANGLOIS, Henri. "The Cinémathèque Française". *Hollywood Quarterly*, 2:2, 1947, pp. 207-209

LANGLOIS, Henri. "On a Screening of Ozu". *Cinema Comparat/ive Cinema*, 1:1, 2012, p. 11.

LEFEBVRE, Martin. "On Memory and Imagination in the Cinema". *New Literary History*, 30:2, 1999, pp. 479-498.

MARCEL, Jean. "Jean-Daniel Pollet : éloge de la marge". *24 images*, 110, 2002, p. 28-29.

MARKS, Laura U. "The Ethical Presenter: Or How to Have Good Arguments over Dinner". *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, 4:1, 2004, pp. 34-47

MIRANDA, José A. Bragança de. "Elementos para uma genealogia das ligações". Publicado em <http://www.projecto-redes.com.pt/publicacoes_online.htm>, consultado em Agosto de 2006.

MONDZAIN, Maria-José. *Homo Spectator, Ver – Fazer Ver*. Lisboa: Orfeu Negro, 2015.

O'NEILL, Paul. "The Culture of Curating and the Curating of Culture(S): The Development of Contemporary Curatorial Discourse in Europe and North America since 1987." Tese. Middlesex University, 2007.

PAÏNI, Dominique. *Conserver, montrer. Où l'on ne craint pas d'édifier un musée pour le cinéma*. Liège: Yellow Now, 1992.

PAÏNI, Dominique. “Pour une petite histoire de la projection”. *Projections les transports de l’image*. Éditions Hazan/Le Fresnoy/AFAA. 1997 pp.11-13

PAÏNI, Dominique. *Le Temps Exposé – Le Cinema de-la Salles au musée*. Paris: Cahiers du Cinema, 2002.

RANCIÈRE, Jacques. *O Espectador Emancipado*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

RANCIÈRE, Jacques. *A Fábulas Cinematográfica*. Lisboa: Orfeu Negro, 2014.

RODOWICK, D.N. *Gilles Deleuze’s Time Machine*. Durham e Londres: Duke University Press, 1997.

RODOWICK, D. N. *The Virtual Life of Film*. Cambridge, Londres: Harvard University Press, 2007.

RODRIGUES, Antonio. *Magníficas Obsessões*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, 2011.

ROUD, Richard. *A passion for films: Henri Langlois and the Cinémathèque française*. Viking Press, 1983.

SCHEFER, Jean-Louis. *L’Homme Ordinaire du Cinéma*. Paris: Gallimard, 1980.

SHAW, Spence. *Film Consciousness - From Phenomenology to Deleuze*. Londres: McFarland, 2008.

SOBCHACK, Vivian. *The Address of the Eye - A Phenomenology of Film Experience*. Nova Jérsei: Princeton University Press, 1992.

STRATHAUS, Stefanie Schulte. “Showing Different Films Differently: Cinema as a Result of Cinematic Thinking”. *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, 4:1, 2004, pp. 1-16.

TAANILA, Mika. *Das süsse Kino der Abwesenheit / The Sweet Cinema of Absence*. 2014. Publicado em < <http://mikataanila.com/texts/>>, consultado em Agosto de 2016.

TEMPLE, Michael e WILLIAMS, James. *ESSAYS ON THE WORKS OF JEAN-LUC GODDARD 1985-2000*. Amsterdão: Amsterdam University Press, 2000.

USAI, Paolo Cherchi; FRANCIS, David; HORWATH, Alexander; LOEBENSTEIN, Michael. *Film Curatorship: Archives, Museums, and the Digital Marketplace*. Wien: Synema - Ges. für Film und Medien, 2008.

WITT, Michael. *Jean-Luc Godard, Cinema Historian*. Indiana: Indiana University Press, 2013.

[FIGURAS]



1. *Invisible Cinema*, Anthology Film Archives. Fotografia de Michael Chikiris



2. *Battleship Potemkin*, Sergei Eisenstein, 1925.



3. Atlas Mnemosyne, Aby Warburg, painel 39.



4. *Hell's Angels*, Ernst Schmidt jr., 1968. Fotografia de Daniel Gasenzer



5. *L'Aquarium et la nation*, Jean-Marie Straub, 2015.

[ANEXOS]

O SENTIDO SELVAGEM (planificação do programa)

SESSÃO 1 – O primado da visão

Parece la Pierna de una Muñeca de Jazmín López [2007, 8']

Looking at the Dead de Jean-Gabriel Periot [2012, 21']

Dekalog: Six de Krzysztof Kieślowski [1988, 57']

La Escena Circular de Claudio Caldini [1982, 9']

SESSÃO 2 – O corpo abjecto

A Caça de Manoel de Oliveira [1963, 21']

Mouton de Gilles Deroo e Marianne Pistone [2013, 100']

SESSÃO 3 – O corpo objecto

L'amateur de Olivier Smolders [1996, 26']

Vivir para Vivir de Laida Lertxundi [2015, 10']

Le Révélateur de Philippe Garrel [1968, 62']

SESSÃO 4 – O primado do afecto

Les Hautes Solitudes de Philippe Garrel [1974, 80']